

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku siswa menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar. Dunia yang berubah dengan sangat cepatnya menuntut manusia untuk dapat berpikir kritis bila ingin berhasil, tidak hanya di dunia pendidikan tetapi juga dalam hidup yang dijalani setelah menyelesaikan sekolah formal. Pendidikan dijadikan tolak ukur seseorang mengenai cara berpikirnya, guna meningkatkan kesejahteraan dan mempertahankan hidup untuk menghadapi arus globalisasi.

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah usaha kebudayaan yang bermaksud memberikan bimbingan dalam hidup tumbuhnya jiwa raga anak didik agar dalam garis-garis kodrat pribadinya serta pengaruh-pengaruh lingkungan, mendapat kemajuan hidup lahir batin. Kemajuan ilmu pengetahuan akan mempengaruhi cara belajar yang efektif, sehingga perlu adanya cara berpikir secara terarah dan jelas. Dengan banyak permasalahan-permasalahan yang muncul, perlu adanya pembaharuan di lingkungan pendidikan yang mengarahkan pembelajaran agar dapat selalu berpikir kritis. Banyak yang beranggapan bahwa berfikir kritis membutuhkan tingkat kecerdasan yang tinggi, padahal berfikir kritis dapat di pelajari. Di sinilah peran pendidikan akan di terapkan, oleh karena itu pendidikan memegang peran penting bagi manusia demi menciptakan generasi yang unggul dan berkualitas, berdasarkan fungsi dari pendidikan itu sendiri dapat diartikan bahwa pendidikan sangat di butuhkan dalam proses perbaikan diri untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka dari itu diselenggarakanlah pendidikan secara formal maupun non-formal, di era modern seperti ini dalam menghadapi pembelajaran siswa juga harus mampu berfikir kritis.

Menurut Ennis yang dikutip oleh Alec Fisher, pengertian berpikir kritis adalah sebuah pemikiran yang masuk akal dan relatif fokus, dalam menetapkan apa yang dipercaya atau apa yg dilakukan. Selain itu Santrock (2011) juga mengemukakan pendapatnya bahwa berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Berpikir sering dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah (Syarifah et al., 2018). Dari pernyataan yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah manipulasi atau pengelolaan informasi dengan pikiran yang masuk akal terhadap apa yang dilakukan untuk membentuk konsep, membuat keputusan dan memecahkan suatu masalah.

Berpikir kritis adalah keharusan, dalam usaha pemecahan masalah, pembuatan keputusan, sebagai pendekatan, menganalisis asumsi dan penemuan-penemuan keilmuan. Berpikir kritis diterapkan siswa untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis dalam menghadapi tantangan, memecahkan masalah secara inovatif dan mendisain solusi yang mendasar. Proses berpikir kritis bisa dilakukan dengan ketenangan hati, kesabaran dan keterbukaan fikiran, kemampuan itu membantu seseorang memahami suatu kejadian, berpandangan dari suatu makna informasi dan berita. Kemampuan berpikir kritis adalah solusi yang bisa digunakan untuk menemukan kejadian yang sebenarnya dengan logis, seperti halnya pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan ketekunan dalam menyelesaikan permasalahan soal.

Matematika adalah mata pelajaran pokok yang ada di setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut dirumuskan dalam permendiknas nomor 22 Tahun 2006, yang mengatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan di setiap jenjang pendidikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Maesari et al., 2020)

Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dalam mengembangkan daya pikir manusia, dengan mempelajari matematika siswa lebih kritis dalam memahami suatu permasalahan di kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pembelajaran matematika dari jenjang SD hingga ke perguruan tinggi harus ditekuni cara pembelajarannya. Matematika adalah ilmu universal yang mampu menjadikan pribadi lebih aktif, berfikir kritis, dan melatih menyelesaikan masalah. (Yuliasningrum, 2018).

Untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa tidak mudah karena banyak faktor yang menjadi penghambat untuk siswa yaitu: 1. Siswa enggan untuk bertanya pada guru, 2. Siswa hanya menyalin ucapan guru tanpa memahami makna dari ucapannya, 3. Apabila diberikan pertanyaan oleh guru siswa menjawab secara bersamaan sehingga suara tidak jelas, 4. Siswa ribut sendiri saat guru memberikan penjelasan.

Dalam proses belajar mengajar guru matematika seharusnya mengerti bagaimana memberikan stimulus saat di kelas sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan adanya siswa yang gagal memahami pelajaran sehingga tidak mengerti cara menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dan faktor apa yang menghambat siswa.

Menurut Arikunto (2014 : 135) penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk melakukan tahap-tahap tersebut peneliti memiliki beberapa aspek dalam pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Dari kondisi realita lapangan saat peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas 4 SD N Demaan serta wawancara terhadap guru kelas dengan berbagai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan yang dilakukan saat peneliti melakukan wawancara kepada guru didapat hasil bahwa sebagian siswa kelas 4 masih kesulitan menerima materi dengan mudah, karena kurangnya kreatifitas guru dan juga kurangnya sarana prasarana yang dapat digunakan untuk

perangkat ajar, di hari yang sama peneliti melakukan wawancara terhadap siswa dengan berbagai pertanyaan terkait tentang bagaimana cara mengajar guru saat di kelas, hasilnya 3 dari 7 siswa tersebut menjawab membosankan dan tidak seru, sulit dimengerti, dan ini yang menjadi tugas peneliti untuk memecahkan masalah tersebut.

Salah satu model dari pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Matematika di Sekolah Dasar yaitu *Problem Solving* yang merupakan suatu model yang dapat membantu siswa untuk membentuk konsep, Pada dasarnya kemampuan ini berkaitan dengan berbagai kemampuan lain seperti kemampuan mendengar, menganalisa, meneliti, kreativitas, komunikasi, kerja tim dan pengambilan keputusan. Menurut Oemar Hamalik, arti *problem solving* adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah (Sumarodyo, 2010). Kemudian memecahkan masalah berdasarkan data serta informasi akurat, sehingga mampu mendapat kesimpulan dengan cermat dan cepat. Langkah-langkah model *Problem Solving* menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:129) sebagai berikut: 1) Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan. 2) Menyajikan masalah. 3) Mengumpulkan data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. 4) Merumuskan hipotesis. 5) Menguji hipotesis. 6) Menyimpulkan.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *problem solving* merupakan proses kegiatan berfikir secara cerdas untuk memecahkan suatu masalah. Peneliti memilih menggunakan model *problem solving* karena ingin melihat apakah model ini efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan lebih efektif lagi saat menggunakan model ini harus didukung dengan metode yang menarik dan menyenangkan. Di sini peneliti ingin menggunakan metode permainan dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dengan model *problem solving* yaitu menggunakan permainan *mokshapat* supaya siswa mampu berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang ada di dalam permainan tersebut dan tentunya berkaitan dengan pelajaran Matematika.

Kemudian peneliti ingin melihat adakah perubahan pada kemampuan berfikir kritis siswa jika guru menggunakan model pembelajaran dan metode permainan tersebut. Peneliti menggunakan metode permainan mokshapat karena metode ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar dan memahami materi dengan mudah, selain itu permainan ini mengajarkan kepada siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah dengan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membuktikan keefektifan permainan ini.

Para ahli sejarah percaya, permainan ular tangga berasal dari India kuno. Dalam bahasa India, permainan ini disebut *Mokshapat* atau *Moksha Patamu* di Indonesia sering dikatakan permainan Ular Tangga. peneliti akan menyiapkan media mokshapat yang di dalamnya akan diisi tentang materi Matematika kelas 4 yaitu materi Bilangan Desimal dan Stuktur Bilangan Desimal, lalu siswa diminta menyelesaikan permasalahan yang ada di permainan terkait dengan mata pelajaran yang disajikan oleh peneliti supaya siswa mampu berfikir kritis masalah apa yang terjadi dan bagaimana cara menyelesaikannya.

Peneliti mengambil referensi jurnal dari Penelitian yang dilakukan oleh Ridha Aulia Putri, Sri Lestari Handayani (2021) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran Problem solving mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. Presentase rata-rata model pembelajaran Problem Solving nilai terendah 2,0 dan nilai tertinggi 18,5 dengan nilai rata-rata 11,89.

Penelitian yang dilakukan oleh Masdiana (2023) yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Menggunakan Model Problem Based Learning Dibantu Dengan Model Dnmp Serta Permainan Ular Tangga Di Kelas IV SDN Kelayan Selatan 8”. Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan grafik persentase aktivitas siswa secara klasikal di siklus pertama yaitu 73% untuk siswa yang

memenuhi kriteria “Sangat Aktif” dan meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 86% untuk siswa yang memenuhi kriteria “Hampir Semua Aktif”. Ini terjadi karena ada refleksi di setiap pertemuan, sehingga aktivitas siswa dapat dilanjutkan jika sudah memenuhi nilai yang diharapkan dan ditingkatkan. Berdasarkan angka tersebut, 73% siswa memiliki keterampilan berpikir kritis pada siklus pertama, meningkat menjadi 92% pada siklus kedua sebesar 19%. Dengan demikian dapat disimpulkan kemampuan berfikir kritis kelas 4 pada mata pelajaran dengan media ular tangga yang dilakukan ini mengalami peningkatan tiap siklusnya. Namun yang berbeda pada penelitian jurnal ini menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu *problem based learning* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *problem solving*.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Suciati (2021) yang berjudul “Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika” terdapat persamaan dengan penelitian penulis, yaitu berupa penerapan media yang digunakan yaitu ular tangga, dan pelajaran yang digunakan juga menggunakan matematika. Perbedaan penelitian yaitu variabel terikatnya, pada penelitian Suciati menggunakan variabel hasil belajar sedangkan yang dilakukan di SD N Demaan variabel terikatnya yaitu kemampuan berfikir kritis, alasan peneliti mengambil referensi jurnal ini karena mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran menggunakan ular tangga terutama pada pelajaran matematika. Sehingga terdapat kaitannya dengan penelitian yang dilakukan di SD N Demaan dengan menggunakan media permainan ular tangga yang peneliti sebut sebagai media *mokshapat*.

Dari berbagai referensi jurnal yang diambil peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *problem solving* dan media *mokshapat* diduga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi baik. Peneliti ingin membuktikan hal tersebut di SD N Demaan, peneliti ingin mengetahui apakah model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis

siswa 4 SD N Demaan atau tidak, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas 4 SD N Demaan Dengan Menggunakan Permainan *Mokshapat*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan permasalahan tersebut yaitu:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas 4 SD N Demaan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantu media permainan *mokshapat*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa SD N Demaan kelas 4 dalam menyelesaikan soal selama proses pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran *Problem Solving*?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka didapat tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan cara mengajar guru setelah penerapan model pembelajaran *problem solving* dengan media *mokshapat* terhadap kualitas berfikir kritis siswa kelas 4 SD N Demaan.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *problem solving* dengan media permainan *mokshapat* apakah terdapat peningkatan dalam kemampuan berfikir kritis siswa atau tidak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian berkontribusi besar terhadap guru, siswa, sekolah, orang tua, dan juga peneliti.

Kontribusi untuk masing-masing komponen sebagai berikut:

1. Bagi guru
Sebagai acuan untuk mengetahui model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam proses

pembelajaran serta menambah profesionalisme guru dalam proses pembelajaran

2. Bagi siswa

Untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam proses pembelajaran

3. Bagi peneliti

Sebagai sumbangan untuk memajukan pendidikan di Indonesia supaya lebih baik dan berkualitas terutama mata pelajaran Matematika, selain itu juga sebagai acuan peneliti lain untuk bahan penelitiannya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah keterampilan mengajar guru dan kemampuan berfikir kritis siswa yang kurang maksimal
2. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model *problem solving* berbantu media permainan *mokshapat*.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD N Demaan, Kec. Gunem, Kab. Rembang Tahun Ajaran 2022/2023.
4. Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada siswa kelas 4 dengan jumlah 7 siswa, pada semester II di SD N Demaan Kec. Gunem, Kab. Rembang Tahun Ajaran 2022/2023.

F. Definisi Operasional

Agar kesalah pahaman istilah-istilah dapat terhindarkan, maka istilah-istilah yang digunakan diperjelas sebagai berikut :

1. Model *Problem Solving*

Problem Solving adalah kemampuan untuk menggunakan proses berpikir dalam memecahkan masalah dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, penyusunan alternatif solusi, serta memilih solusi masalah yang lebih efektif. Seperti halnya model pembelajaran yang lain model *problem solving* diawali dengan

penyampaian materi, kemudian belajar berkelompok dan diakhiri evaluasi. Model pembelajaran problem solving dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk permainan.

2. Permainan *Mokshapat*

Media permainan mokshapat merupakan media permainan yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran di kelas berupa permainan dengan cara melempar dadu dan menjalankan orang dalam ular tangga. Dalam penerapannya dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan pelajaran, agar siswa aktif dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga bisa mengasah dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Selain itu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa mengingat lebih lama mengenai pembelajaran yang diajarkan.

3. Keterampilan mengajar guru

Keterampilan mengajar guru adalah suatu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram untuk dapat menguasai pembelajaran yang merupakan hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Terdapat beberapa aspek keterampilan yang perlu dilakukan oleh guru.

4. Berfikir kritis siswa

Berfikir kritis merupakan salah satu keterampilan tingkat tinggi yang sangat penting diajarkan kepada siswa selain keterampilan berpikir kreatif. Indikator dari aspek kemampuan berpikir kritis yang digunakan diambil dari indikator kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis (2011) yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yaitu 1) Melakukan klarifikasi dasar, 2) Memberikan dasar untuk suatu keputusan, 3) Menyimpulkan, 4) Melakukan klarifikasi lebih lanjut, 5) Melakukan dugaan dan keterpaduan.

5. Bilangan desimal

Bilangan pecahan yang ditulis dengan tanda koma (,) sebagai pemisah antara bilangan bulat dengan bilangannya. Bilangan desimal juga merupakan bilangan yang berbasis 10 atau dapat diartikan sebagai penyebut bilangan persepuluh, perseratus, perseribu dan seterusnya. Ada beberapa macam pembulatan dalam bilangan desimal seperti pembulatan ke satuan terdekat hingga ke ratusan bahkan ribuan terdekat.

