

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tempat untuk meningkatkan ketrampilan atau kemampuan yang dimiliki siswa. Salah satu kemampuan yang dapat diperoleh dan harus dimiliki siswa yaitu kemampuan berpikir kritis. Seperti yang tercantum pada Permendiknas 81 A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum yang menyatakan bahwa seorang siswa harus memiliki kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Menurut Wahyuni (2015) kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan bakat yang dimilikinya, melatih konsentrasi dan berfokus pada permasalahan yang ada serta berpikir analitik. Menurut Diharjo *et al.* (2017) mengatakan bahwa keterkaitan kemampuan berpikir kritis di dalam pembelajaran adalah pentingnya dalam mempersiapkan siswa agar menjadi pemecahan masalah yang tangguh, pembuat keputusan yang matang, dan orang yang haus akan belajar.

Selain itu pentingnya berpikir kritis/bernalarnya juga terdapat dalam implementasi kurikulum merdeka yang dikemukakan pada salah satu dimensi profil pelajar Pancasila yaitu Pelajar Pancasila harus mampu dan memiliki kemampuan berpikir kritis, menganalisis sebuah informasi, dan mengambil keputusan dengan tepat. Siswa harus mampu menilai situasi dan permasalahan secara objektif, dengan pedoman prinsip-prinsip Pancasila. Sangat penting bagi siswa untuk menguasai kemampuan berpikir kritis sehingga dapat menyusun sebuah argumen dengan baik, memeriksa keabsahan sumber informasi yang didapat, dan mengambil sebuah keputusan (Sulistiani & Masrukan, 2016).

Menurut Kurniawan *et al.* (2021) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sekolah belum berkembang atau masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa antara lain disebabkan oleh pembelajaran di sekolah yang masih didominasi oleh guru, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang. Penelitian lain yang

dilakukan oleh Dari & Ahmad (2020) pada saat ini kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar khususnya di Indonesia tergolong rendah. Fakta tersebut berdasarkan penelusuran penulis pada beberapa artikel penelitian di Indonesia yang menyatakan bahwa banyak sekali penelitian yang mencoba meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tes pemerolehan data awal, dari 12 siswa yang diuji untuk pemerolehan data awal kemampuan berpikir kritis siswa, dengan KKTP yang digunakan di SDN Jambeyan yaitu 70 maka rincian hasil tes siswa yang dapat melampaui nilai tersebut hanya 25% dengan rata-rata nilai 72 sedangkan siswa yang belum memenuhi KKTP sebanyak 75% dengan nilai rata-rata 50. Selain itu didukung juga dengan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas, beliau mengatakan bahwa anak-anak tergolong pasif pada saat pembelajaran dan beliau juga mengatakan bahwa anak-anak jarang sekali melontarkan pertanyaan apalagi pada mata pelajaran IPAS siswa-siswi sangat pasif pada saat pembelajaran.

Selain itu dari hasil observasi guru pada saat pelaksanaan pembelajaran guru cenderung memakai pembelajaran dengan metode ceramah sehingga anak-anak menjadi bosan dan asik sendiri pada saat pembelajaran berlangsung, dan dari hasil wawancara dengan siswa banyak yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru serta menyebutkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton dan kurang menarik (Lampiran 13 & 14, halaman 91-93).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diberikan solusi yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis media *educative games*. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitrianingsih *et al.* 2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* terhadap kemampuan berpikir kritis pada kelas XI materi IPA (Zat Adiktif) di SMA Negeri 1 Rawajitu Selatan. Selain itu menurut Ulpa *et al.* (2019) keterampilan atau kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menerapkan model pembelajaran POE tergolong tinggi, sedangkan kemampuan berpikir kritis

peserta didik yang tidak menerapkan model pembelajaran POE termasuk ke dalam kategori rendah.

Pendapat lain dari Saputra (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *educative games* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih baik. Penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran juga dapat mendorong siswa melakukan aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat belajar. Media yang dipakai pada penelitian ini ialah media ular tangga berbantuan kartu soal, alasan menggunakan media ini, karena media ular tangga sudah tidak asing lagi dengan dunia anak-anak serta permainan ini mudah dimaikan oleh anak-anak dan kartu soal ini berisi tentang percobaan/ pengamatan materi energi dan perubahannya. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan antara kelas yang menerapkan media ular tangga bercerita pada konsep pencemaran lingkungan dengan kelas yang tidak menerapkan media ular tangga bercerita pada konsep pencemaran lingkungan (Jaelani *et al.* 2016).

Berdasarkan pemaparan latar belakang tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Jambeyan, Kecamatan Sedan, Kabupaten Rembang, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* Berbasis Media *Educative Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis media *educative games*?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis media *educative games*?

### C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis media *educative games*
2. Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis media *educative games*

### D. Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan di SDN Jambeyan, Kecamatan Sedan, Kabupaten Rembang. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Jambeyan, yang berjumlah 12 siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat dua variabel pada penelitian yaitu model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis *educative games* sebagai variabel bebas dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS sebagai variabel terikat. Berikut CP, TP dan ATP yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. 1 CP, TP dan ATP

CP	TP	ATP
Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (Contoh : energi calor, listrik, bunyi dan cahaya).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Mengidentifikasi jenis-jenis energi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>2. Mengidentifikasi jenis-jenis energi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3. Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>

## **E. Manfaat Penelitian**

Secara umum manfaat yang didapatkan dari penelitian ini ada dua manfaat, manfaat tersebut antara lain manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis apabila penelitian ini dilaksanakan maka hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi ilmiah untuk meningkatkan atau menambah pengetahuan dan wawasan guru dalam penggunaan model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* berbasis *educative games* dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Selain itu dapat memberikan sumbangan untuk kemajuan dunia pendidikan dan juga dapat menjadi sumbangan teori untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil dari penelitian ini semoga dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS.

#### **c. Bagi Sekolah**

Dapat berkontribusi berupa sumbangan yang positif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran yang ditemui di sekolah. Dapat menumbuhkan lingkungan kolaboratif yang bermanfaat bagi perkembangan sekolah.

#### **d. Bagi Peneliti**

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui kualitas pembelajaran di SDN Jambeyan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi bahan refleksi bagi peneliti sebagai mahasiswa program pendidikan yang kelak akan memasuki dunia pendidikan dan mampu meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pengalamannya untuk mengembangkan ilmu peneliti sebagai calon pendidik tentang masalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan atau kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan sebuah informasi, ide, argumen, atau situasi secara objektif sebelum mengambil keputusan. Hal ini sangat membantu untuk menjadi seorang pemikir yang lebih cerdas, lebih berpengetahuan dan pemikir yang lebih efektif ketika menghadapi berbagai situasi, tantangan dan masalah yang sedang dihadapinya.

Indikator atau kriteria berpikir kritis yang dipakai pada penelitian ini adalah indikator kemampuan berpikir kritis *FRISCO*. indikator kemampuan berpikir kritis *FRISCO* dapat diuraikan antara lain: (1) *Focus*, mengetahui pokok-pokok dari sesuatu yang dilakukan atau dihadapi, biasanya berupa suatu kesimpulan, (2) *Reason*, yaitu memberikan alasan-alasan untuk mendukung kesimpulan yang akan diambil, (3) *Inference* adalah proses pengambilan kesimpulan atau penarikan kesimpulan yang logis, atau biasanya berisi langkah-langkah dari alasan sampai pada kesimpulan, (4) *Situation* yaitu mengungkapkan faktor-faktor penting yang harus diperhatikan ketika mengevaluasi atau mengambil keputusan, (5) *Clarity* yaitu penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam mengemukakan pendapat dan (6) *Overview* adalah memeriksa kembali pekerjaan apakah semua tindakan yang diambil sudah benar atau tidak.

## 2. Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE)

Model pembelajaran *Predict-Observe-Explain (POE)* merupakan metode pembelajaran aktif yang digunakan dalam konteks pendidikan IPAS. Model ini membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep IPAS yang lebih baik dengan membawa siswa melalui serangkaian langkah sistematis. Langkah model pembelajaran POE terdiri dari *Predict*, *Observe* dan *Explain*. (1) *Predict* (Prediksi) siswa melakukan prediksi dari sebuah situasi atau eksperimen yang akan dilakukan dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya, (2) *Observe* (Pengamatan) siswa melakukan pengamatan atau percobaan dan siswa mencatat hasilnya. (3) *Explain* (Mendeskrripsikan) siswa menjelaskan hasil pengamatan yang dilakukannya dan membandingkannya dengan hasil prediksinya diawal.

## 3. Media *Educative Games*

*Educative games* adalah jenis permainan yang dirancang khusus agar pemainnya dapat belajar sambil bermain sekaligus bertujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep tertentu kepada siswa. Tujuan utama dari permainan edukatif adalah untuk memadukan unsur pembelajaran yang solid dengan pengalaman bermain yang seru dan menyenangkan agar siswa termotivasi untuk belajar dan terus belajar.

*Educative Games* pada penelitian ini ialah menggunakan media *Educative Games* Ular Tangga dibuat dengan bahan benner yang berukuran 2m x 2m media ini dilengkapi dengan kartu soal yang berukuran 12cm x 12cm, kartu soal ini berisi tentang pertanyaan atau tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Pada permainan ini siswa memainkannya secara langsung siswa sebagai pionnya dan siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan poin dan di akhir permainan siswa yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah.