

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan untuk menjembatani antara konsep yang telah dimiliki siswa dan konsep baru yang dipelajari. Guru penganut paham konstruktivis akan meninggalkan metode ceramah, dan beralih pada metode yang dapat mengaktifkan siswa untuk memperoleh pengetahuan atau informasi sendiri. Hal ini hanya dapat terlaksana dengan baik bila tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Media pembelajaran dapat menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan konsep-konsep yang akan dipelajari. Dengan demikian keberadaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh informasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Ada beberapa faktor pertimbangan sebuah media digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain: ada relevansi dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, dan keterampilan dalam menggunakannya.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, peranan media dalam proses pembelajaran diantaranya, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Selain itu jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa

media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya

Bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu bagian dari kurikulum pendidikan, dalam praktek pelaksanaannya juga memerlukan media pembelajaran, hal ini sangat urgen agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya interaksi belajar. Dengan media pendidikan, siswa menyaksikan benda/perantara gambar, potret, slide, siswa memperoleh gambaran yang nyata tentang peristiwa atau benda-benda bersejarah, media pendidikan memungkinkan siswa mengamati benda peristiwa yang sukar dikunjungi baik karena tempatnya jauh, berbahaya, atau karena terlarang, media pendidikan memungkinkan siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/masalah yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil, media pendidikan memungkinkan untuk menjangkau audio yang besar jumlahnya. Media memperlihatkan secara cepat suatu proses yang berlangsung lama dan lambat, media memungkinkan siswa mengamati langsung objek yang terlalu kompleks.

Secara teoritis ada beberapa media alternatif dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, antara lain: gambar, LCD, media 3 Dimensi, simulasi multimedia, dan pengenalan lingkungan sosial sekitar, permainan edukatif, dan lain sebagainya. Beragamnya media ini dapat dimodifikasi dan diterapkan oleh guru di kelas sesuai dengan fasilitas yang dimiliki sekolah. Penggunaan media yang bersifat unik akan membuat kesan tersendiri bagi siswa dalam menerima konsep yang diajarkan. Akan tetapi harus diingat bahwa, sebaik apapun media, dalam proses pembelajaran tetap butuh guru sebagai fasilitator dan motivator.

Salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah permainan edukatif teka teki silang suatu jenis media yang dilakukan dengan pola bermain sambil belajar. Dalam proses pembelajaran, permainan

edukatif teka teki silang telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru, namun seringkali terabaikan. Belum digunakannya permainan edukatif teka teki silang dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti, faktor kesibukan guru, biaya kurang tersedia, ketidakmampuan guru membuat teka teki silang atau alasan lain.

Permainan edukatif teka teki silang sebagai alat bantu mengajar dapat dirancang lebih mudah karena adanya kemajuan teknologi. Dengan hadirnya teknologi komputer dalam pembelajaran, diharapkan akan memudahkan guru dalam membuat permainan edukatif teka teki silang dengan menggunakan *aplikasi* yang tersedia secara *offline*.

Hasil temuan dilapangan saat ini menunjukkan bahwa inovasi guru dalam mengajar masih kurang, guru selalu mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran, selain itu guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Materi pelajaran lebih banyak disampaikan secara monoton, dalam proses pembelajaran, siswa menjadi pendengar pasif, hal ini berakibat menurunnya kemampuan berfikir kritis siswa. Selain itu, interaksi belajar antara guru dan siswa, siswa dan siswa sangat kurang, karena guru mendominasi dalam proses pembelajaran. Cara mengajar yang demikian kurang membangkitkan kemampuan berfikir kritis siswa, justru sebaliknya menimbulkan kebosanan, rasa ngantuk, dan kurang merangsang minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kurang digunakannya media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah menyebabkan tidak berkembangnya kemampuan berfikir kritis siswa, hal ini selanjutnya menimbulkan konsekuensi negatif berupa rendahnya hasil belajar siswa. Padahal sesuai Permen 22 Tahun 2006 tentang standar isi dengan jelas dinyatakan bahwa mata pelajaran IPS diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Oleh karena itu sangat diperlukan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang merupakan salah satu prioritas dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo, diketahui bahwa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 siswa masih terdapat 17 siswa atau 68% yang belum mencapai standar ketuntasan minimal dengan KKM 75 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, kemampuan berfikir kritis siswa masih sangat rendah, ditandai dengan beberapa indikator diantaranya; siswa kurang inisiatif dalam mencari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan, siswa kurang berusaha mengetahui informasi dengan baik; siswa kurang menggunakan berbagai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya; siswa tidak mencari alternatif dan penjelasan sebanyak mungkin; siswa belum bersikap dan berpikir terbuka; siswa belum mampu berfikir secara sistematis dan teratur.

Mengingat rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa tersebut merupakan masalah serius yang perlu dicarikan alternatif pemecahan masalah, maka penulis merasa tertarik untuk mengkajinya melalui suatu kegiatan penelitian tindakan kelas. Pokok-pokok pikiran inilah yang mendorong penulis untuk mengangkat permasalahan ini yang selanjutnya diformulasikan dalam satu judul penelitian: *“Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Media Edukatif Teka Teki Silang Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Kemampuan berfikir kritis siswa, masih rendah.
- 2) Guru belum mampu membuat media edukatif teka teki silang.
- 3) Paradigma yang seharusnya diterapkan guru bahwa siswa yang harus aktif belajar, justru dalam kenyataannya siswa bersikap pasif dan hanya guru yang aktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lengang

1.3 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini yakni apakah dengan menggunakan media edukatif teka teki silang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo, maka penulis menggunakan media edukatif teka teki silang. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yang meliputi :

- 1) Guru menyiapkan media edukatif teka teki silang dan materi pembelajaran;
- 2) Siswa memperhatikan pemaparan materi pembelajaran yang disajikan guru;
- 3) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok;
- 4) Siswa menerima LKPD dari guru untuk dikerjakan secara kelompok;
- 5) Masing-masing siswa menerima lembaran teka teki silang;
- 6) Siswa mendiskusikan pekerjaannya secara kelompok;
- 7) Siswa membuat simpulan akhir materi pembelajaran dengan panduan guru.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui media edukatif teka teki silang pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan inspirasi dan pengetahuan kepada guru tentang perlunya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan akan mendorong motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa secara lebih optimal.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran pada seluruh mata pelajaran, sekaligus mendorong sekolah dalam menyediakan berbagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman penulis, khususnya berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.