

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar pastinya peserta didik harus dapat berpikir terhadap apa yang telah diajarkan oleh pendidik dimanapun berada khususnya disuatu lembaga sekolah ataupun madrasah. Menurut pendapat para ahli, Adhitya Rahardian mengemukakan bahwa keterampilan penalaran tingkat lanjut, seperti berpikir kritis diperlukan dalam menciptakan kemampuan abad 21. Setiap orang membutuhkan kemampuan penalaran yang tegas untuk mengatasi masalah di titik sulit secara efektif . Untuk membuat penilaian kritis, setiap orang perlu menilai dan memeriksa keadaan kehidupan mereka (Rahardhian, 2022).

Maka dalam metode belajar mengajar sangatlah penting dan mempengaruhi seberapa baik siswa memahami informasi yang disampaikan pendidik. Oleh karena itu, khususnya pada kelas sains, pendidik perlu menggunakan materi pembelajaran yang menarik.

Pasal 8 Undang-Undang Guru Nomor 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa “guru wajib mempunyai kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional” (UU. RI, 2005). Undang-undang ini mendefinisikan kompetensi guru sebagai kombinasi keterampilan profesional yang diperoleh selama pendidikan profesional, keterampilan pedagogi, keterampilan kepribadian, dan keterampilan sosial.

Semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan bertanggung jawab untuk meningkatkan standar pengajaran, khususnya bagi para pendidik yang bekerja di sekolah dasar dan madrasah (SD/MI) karena mereka berperan pertama dan paling utama dalam membentuk siswa. Pada tingkat ini, siswa berinteraksi satu sama lain, dengan guru, dengan siswa lainnya, dan dengan warga sekolah lainnya (Safran, 2014).

Kompetensi pedagogik merupakan salah satu keterampilan terpenting yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik. Guru harus kompeten dalam merencanakan kegiatan pengembangan profesional dan mengembangkan kurikulum yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkannya.

Seorang pendidik wajib memiliki kompetensi inti sebagai berikut: (1) Mengembangkan kurikulum yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan; (2) Merencanakan kegiatan pembelajaran; (3) Menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif; dan (4) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk komunikasi dan pertumbuhan (Zuriah et al., 2016).

Keterampilan berpikir kritis sering kali ditunjukkan melalui penilaian siswa K-13 terhadap hasil belajarnya (Puspitasari et al., 2020). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Riska Dwi & Nirwana Anas dalam penelitian mereka bahwa melalui strategi pembelajaran pada program pendidikan kurikulum 2013, siswa diajarkan dengan lebih efektif, aktif dan guru beranggapan bahwa dapat memecahkan kegiatan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis tentunya akan memudahkan siswa dalam memecahkan tantangan. Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih kurang (Prasasti & Anas, 2023).

Sebelum peneliti melakukan kegiatan penelitian pengembangan ini bahwa peneliti telah melaksanakan kegiatan observasi di suatu lembaga pendidikan, tepatnya yaitu di kelas IV MIS TPI Al-Fajar Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara pada Kamis, 15 Desember 2022 bersama rekan Elliya Nandita dan Deby Puspita Sari. Beberapa dokumentasi hasil observasi tersebut akan peneliti tampilkan di lampiran.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Observasi dan *Micro Teaching* di MIS TPI Al-Fajar, seorang guru mengajarkan pembelajaran IPA hanya menggunakan sumber belajar yaitu buku dan tidak diiringi oleh praktik ataupun media pembelajaran khususnya dalam persoalan materi perubahan wujud benda, media pembelajaran belum dimanfaatkan (dikembangkan). Beberapa siswa sulit untuk fokus, berpikir kritis dan memahami pada pelajaran IPA dan menganggap bahwa IPA adalah kelas yang membosankan dan sulit. Padahal menurut peneliti, bahwa pembelajaran IPA itu sangatlah menyenangkan apalagi dengan melaksanakan praktik dan menyediakan media pembelajarannya.

Dari kegiatan observasi, bahwa siswa dapat berkonsentrasi pada kegiatan belajar jika guru menggunakan media pembelajaran, salah satunya media

pembelajaran visual dengan metode Permainan (*Game Based Learning*) dalam hal ini melalui pengembangan media kartu remi. Peneliti melakukan ini sambil mengajar siswa dalam kegiatan Observasi dan *Micro Teaching* di MIS TPI Al-Fajar.

Pendidik harus mampu menghasilkan materi pengajaran yang menarik dan orisinal yang sesuai dengan teknologi informasi dan pertumbuhan siswa, baik dalam bentuk cetak, audio, video, atau interaktif kreatif. Sekalipun tersedia alat peraga pembelajaran yang melimpah, tidak dapat dipungkiri masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran untuk berkomunikasi dan menyampaikan pembelajaran di kelas.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Kartini, Andari, dkk dalam penelitiannya bahwa kapasitas seorang pendidik dalam menyelesaikan pengalaman yang berkembang hendaknya terlihat dari keahlian pendidik dalam menghadapi proses pengalaman pembelajaran, mengawasi pendidikan sains (IPA) di sekolah dasar merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan seorang pendidik (Kartini et al., 2021). Dengan demikian, proses pendidikan dan pembelajaran akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru atau pendidik, mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan dan mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran.

Sebagian peserta didik memandang IPA sebagai subjek mata pelajaran yang menarik dan sebagian lagi menganggap bahwa mata pelajaran IPA cukup rumit serta membosankan apalagi jika tidak di iringi dengan praktik langsung. Maka tidak jarang peserta didik yang sulit berpikir kritis ketika pembelajaran itu sudah membosankan bagi mereka.

Menurut pendapat ahli yaitu Nirwana Anas bahwa IPA merupakan mata pelajaran utama yang diajarkan di kelas-kelas di Indonesia, bahkan di sekolah dasar. Melalui Sains alam, upaya manusia untuk memahami alam semesta hendaknya dilakukan melalui persepsi yang tepat, menggunakan strategi yang tepat, dan dipahami dengan jelas pemikiran yang benar untuk mendapatkan hasil yang substansial, jelas dan shahih (Anas & Simangunsong, 2017).

Dalam belajar mengajar, Suasana pembelajaran hendaknya menggunakan media untuk memotivasi siswa agar belajar lebih banyak dan lebih terlibat melalui pendidik yang imajinatif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MIS TPI Al-Fajar merupakan lembaga pendidikan yang minim dalam menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kebosanan dan tidak memahami contoh yang sedang dibahas, khususnya pada pelajaran IPA saat menyelesaikan pembelajaran di kelas. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik bila siswa tidak memperhatikan cara guru mengajarkan materi. Selanjutnya, pendidik berfungsi sebagai sumber informasi utama di kelas.

Maka Dalam hal ini, peneliti menggunakan kartu remi sebagai alat bantu pembelajaran untuk memberikan solusi. Cara permainan ini digunakan adalah alasan peneliti memilihnya agar anak tidak merasa bosan saat belajar karena dapat belajar sambil bermain. Selain itu siswa di didik untuk bekerjasama dengan temannya agar tidak pasif dan siswa di didik untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas serta melatih *Critical Thinking* (berpikir kritis).

Media pembelajaran adalah sebuah teknologi yang memfasilitasi pembelajaran dengan bertindak sebagai perantara pesan. Cara siswa berpikir, merasakan, mempertimbangkan, dan menginginkan sesuatu sangat ditingkatkan dengan penggunaan media dengan tujuan dapat menunjang proses pengalaman pembelajaran (Sa'adah et al., 2019).

Pembelajaran IPA dapat dirancang dengan mengutip contoh temuan dari eksperimen, observasi, atau tindakan praktis karena mirip dengan fenomena sehari-hari. Hal ini akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran dan akan membantu siswa dalam menangkap materi atau ide. Selama ini minat belajar IPA pada siswa semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena diabaikannya penerapan dan pemanfaatan sumber daya pengajaran, baik media pembelajaran visual, suara maupun inovasi dalam pengalaman pendidikan.

Menurut pendapat para ahli yang dikemukakan oleh Sa'adah dalam penelitiannya, bahwa media Kartu Remi merupakan media visual yang

menyajikan representasi sesuatu yang hampir sesuai dengan kebenaran suatu benda atau keadaan. Hal ini dikarenakan pesan visual yang termudah, masuk akal, mudah dibuat, dan sangat populer di kalangan siswa pada tingkat sekolah dasar yang menyukai gambar berwarna (Sa'adah et al., 2019). Siswa lebih menyukai gambar sederhana dibandingkan gambar rumit dan gambar berwarna dibandingkan gambar hitam putih. Selain itu, kualitas gambar yang menarik sebagai media pembelajaran juga bergantung pada usia siswa.

Dari penelajasan di atas, menurut penulis, penggunaan media pembelajaran mutakhir dalam pengalaman pembelajaran dan prosedur belajar mengajar diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka penulis membuat judul “Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Critical Thingking Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.”

Buku teks IPA yang membahas tentang perubahan bentuk dan karakteristik suatu benda membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui pengembangan media kartu remi yang dibuat dan di rancang oleh peneliti sehingga peserta didik dapat *enjoy* (menikmati) pembelajaran, dan fokus dalam berpikir kritis (*critical thinking*) walaupun dengan bergantian setiap peserta didik. Meski demikian, siswa lebih semangat dalam mengikuti latihan pembelajaran.

Maka perlu diadakan penelitian berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran IPA melalui media permainan kartu remi, untuk siswa SD/MI yang mencakup materi perubahan wujud benda dan sifatnya yang dapat digunakan sebagai media belajar dan mampu meningkatkan *critical thinking* (berpikir kritis) serta minat peserta didik untuk belajar IPA.

Berdasarkan gambaran diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Critical Thingking Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat landasan diatas, berikut beberapa identifikasi masalah yang di dapatkan, yaitu:

1. Kurangnya media pembelajaran pada materi IPA (Pembelajaran IPA)
2. Guru kurang berkreaitif dalam pembelajaran dan perlu adanya inovasi untuk membuat media pembelajaran.
3. Siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran karena kurang menyenangkan dan membosankan.
4. Materi pembelajaran yang menggunakan pengembangan media kartu remi belum ada.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu.
2. Permainan kartu remi menjadi acuan untuk melatih *Critical Thinking* pada peserta didik
3. Bagi siswa, sangat penting untuk memiliki materi pembelajaran yang menarik dan kreatif yang melengkapi kegiatan akademis mereka dan melatih keterampilan *Critical Thinking*.
4. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah perubahan wujud benda dan sifatnya berdasarkan Buku IPA Terpadu Kurikulum 2013

1.4 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan hal di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media Kartu REMPA pada pembelajaran IPA dalam melatih *Critical Thinking* anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar?
2. Bagaimana kepraktisan media Kartu REMPA pada pembelajaran IPA untuk melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar?
3. Bagaimana keefektifan Media Kartu REMPA pada pembelajaran IPA dalam melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan dalam mengembangkan media Kartu REMPA pada pembelajaran IPA untuk melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.
2. Mengetahui kepraktisan dalam Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih *Critical Thinking* Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.
3. Mengetahui keefektifan dalam Mengembangkan Media Kartu REMPA pada pembelajaran IPA dapat melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Media kartu remi yang di kembangkan sesuai dengan mata pelajaran IPA atau di singkat “REMPA” pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas IV MIS TPI Al-Fajar.
2. Pengembangan media kartu remi dirancang untuk melatih *Critical Thinking* anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.
3. Tampilan media kartu remi dirancang dengan sedemikian rupa dan menarik sehingga peserta didik nyaman dalam menggunakannya.
4. Bentuk tampilan dan cara menggunakan media kartu remi dirancang tanpa mengubah ke *Original* (keaslian) cara menggunakannya.
5. Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV MIS TPI Al-Fajar.
6. Cara bermain nya yaitu:

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih *Critical Thinking* Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar dianggap penting karena:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media kartu remi IPA disingkat “REMPA” dapat melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.
2. Sebagai inovasi dalam memperbaiki maupun menyempurnakan produk yang sudah ada melalui media kartu remi untuk melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar
3. Dengan mengembangkan media kartu REMPA ini, guru atau pendidik dapat menggunakannya sebagai bahan media pembelajaran IPA untuk melatih *Critical Thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan kendala yang mendasari penelitian pembangunan berikut ini adalah:

1. Asumsi pengembangan:
 - 1) Dalam kegiatan pembelajaran, maka di butuhkanlah media pembelajaran, dalam hal ini menggunakan Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Critical Thinking Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar atau di singkat “REMPA”.
 - 2) Sebagian besar peserta didik menikmati kegiatan pembelajaran melalui Pengembangan Media Kartu REMPA Pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Critical Thinking Pada Anak Kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - 1) keterbatasan waktu dan biaya peneliti untuk materi penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya.
 - 2) Uji coba hanya terbatas pada beberapa siswa kelas IV di MIS TPI Al-Fajar.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan hal yang tidak diinginkan. Beberapa istilah berikut harus didefinisikan antara peneliti dan orang-orang yang akan memanfaatkan temuan penelitian ini:

1. Menurut pendapat Sugiyono ahli pakar metode penelitian menjelaskan bahwa Pengembangan dan validasi produk dibantu oleh penelitian dan pengembangan. Ketika suatu produk divalidasi, ini menandakan bahwa produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya mengevaluasi keakuratan atau kualitasnya (P. D. Sugiyono, 2018).
2. Media kartu diartikan sebagai materi visual yang tidak diproyeksikan, media kartu dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan guru. Media kartu dapat berisi pertanyaan-pertanyaan atau jawaban-jawaban yang berkaitan dengan pertanyaan beserta gambar atau subjudul yang berkaitan dengan materi topik (Sativa, 2012).
3. Menurut penelitian yang dilakukan oleh solichin, dkk, bahwa bermain kartu adalah permainan populer yang terdiri dari lima puluh dua kartu dalam empat jenis: tongkat, wajik, hati, dan sekop (Solichin & , Esmeralda Contesa Djamal, 2016). Maka dalam hal pengembangan media kartu remi ini, cara penggunaannya tidak merubah dari keaslian (ke *original*) kartu remi tersebut.
4. *Critical Thinking* merupakan kegiatan berpikir secara kritis, dengan melakukan hal tersebut dapat membuat keputusan yang lebih masuk akal, lebih akurat, efisien, dan produktif (Cotrell, 2005).
5. Dalam penelitian Rora Rizky Wandini juga menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai dampak didaktik psikologis positif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Alasan untuk mengatakan hal ini adalah bahwa media mungkin mengklarifikasi konsep-konsep yang tidak bermakna (Wandini et al., 2022).