

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Model Yang Sudah Ada (*Existing Model*)

Pengembangan dapat berupa pencarian informasi baru atau proses memperluas apa yang telah diketahui, seperti pembuatan materi pendidikan yang meningkatkan prestasi siswa (P. D. Sugiyono, 2018).

Dalam buku metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D oleh Prof Sugiyono juga menjelaskan bahwa analisis persyaratan digunakan dalam pembuatan beberapa item, dan kemanjurannya dievaluasi melalui pengujian supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan berlangsung selama bertahun-tahun (D. Sugiyono, 2013).

Memvalidasi dan mengembangkan suatu produk tidak sama dengan penelitian dan pengembangan. Ketika suatu produk divalidasi, ini menunjukkan bahwa produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya mengevaluasi keakuratan atau kualitasnya. Menurut Prof Sugiyono, mengembangkan suatu produk berarti memproduksi produk baru atau mengubah produk yang sudah ada agar lebih bermanfaat, efisien, dan efektif (P. D. Sugiyono, 2018).

Dalam *Existing Model* (Model yang telah ada) mencakup pengembangan kartu bergambar yang sebelumnya telah dibuat dan diterapkan oleh lembaga atau individu, beberapa penelitian dan pengembangan kartu bergambar menjadi rujukan penelitian ini, yaitu:

1. Pemanfaatan model TPS (Think Pair Share) dengan media KAMI RAJA (Kartu Kasara Remi Jawa) berpengaruh terhadap pembacaan karakter, menurut penelitian Indah Purwita Sari yang berjudul “Pengaruh Model Think Pair Share dengan KAMI RAJA (Jawa Kasara Remi Cards) Media Keterampilan Membaca Literasi”. Tujuan dari strategi ini adalah untuk membantu siswa belajar bagaimana berkomunikasi dan mengembangkan perspektif baru baik tentang guru maupun pelajaran yang mereka pelajari. “KAMI RAJA” nama lain dari kartu remi aksara jawa merupakan media yang dicetak dengan aksara jawa dan dilaminasi dengan plastik. Media ini diproduksi peneliti sebagai upaya untuk memudahkan pemahaman siswa

terhadap aksara jawa dan meningkatkan kemampuan membacanya. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya ini sesuai untuk digunakan saat belajar. Ini menunjukkan proses tiga langkah untuk membuat sintaks model TPS (Think Pair Share):

- 1) Berpikir juga disebut sebagai (*thinking*), terjadi ketika seorang guru mengajukan pertanyaan atau menyajikan masalah yang berkaitan dengan materi dan memberikan waktu kepada kelas untuk mempertimbangkan sendiri solusi atau masalahnya.
 - 2) Berpasangan (*pairing*); Guru meminta siswa untuk berpasangan dan berbicara tentang apa yang mereka pelajari.
 - 3) Berbagi (*sharing*); Guru memerintahkan setiap pasangan untuk berbagi secara keseluruhan kelas (Sari, 2019).
2. Penelitian “Efektifitas Permainan Menggunakan Kartu Remi pada Materi Perkalian Kelas II MIN 1 Yogyakarta” oleh Siti Nur Fatimah menyatakan bahwa permainan kartu pada materi perkalian kelas II MIN 1 Yogyakarta sangat berhasil. Hasil pengujian sebesar 0,565571 menunjukkan bahwa perkalian dengan menggunakan soal aritmatika yang lebih menantang kurang berhasil dibandingkan dengan permainan kartu. Oleh karena itu, permainan menjadi pilihan yang disukai oleh semua siswa di usia sekolah dasar karena minat mereka pada hal-hal yang nyata dan dapat dilihat. Maka melalui media permainan kartu remi ini bisa dijadikan inovasi dalam pembelajaran saat proses pembelajaran, karena karena hasil dari pebelitian ini sudah dalam kategori sangat valid dan dengan menggunakan kartu-kartu ini untuk menghitung perkalian, siswa dapat melatih proses berpikir batinnya. Mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menjawab soal perkalian dengan cepat (Fatimah, 2020).
3. Moh. Farizqo Irvan, Feylosofia Putri Agry, dan Habibullah menulis penelitian “Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila (Rensla) Untuk Meningkatkan Literasi Masyarakat Mahasiswa”; Terdapat lima tahapan dalam perancangan model pengembangan ADDIE, dan metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Pertama

adalah analisis, kemudian desain, kemudian pengembangan, kemudian implementasi, dan kemudian evaluasi. Media Remi Pancasila “Rensla” memperoleh nilai 85 untuk kategori praktis dan 88 untuk kategori sangat layak, yang berarti memenuhi seluruh persyaratan kualifikasi, berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Media Rensla juga membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan tingkat literasi masyarakat. Kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sangat bervariasi, dengan skor n-gain kelompok sedang sebesar 0,61 dan skor awal sebesar 53,07 serta skor akhir sebesar 81,92. Selain itu, uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemahiran bahasa sipil siswa ($0,000 < 0,05$). Siswa belajar lebih mudah dan lebih termotivasi sebagai akibat dari perubahan ini. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media Rensla untuk membantu anak sekolah dasar menjadi lebih mahir dalam percakapan santun. Selain itu, penelitian lebih lanjut mungkin dilakukan untuk mengetahui bagaimana media Rensla mempengaruhi kemampuan kognitif (literasi kewarganegaraan), afektif, dan psikomotorik siswa sekolah dasar (Irvan et al., 2021).

4. Veronica Fernandiana Fedra Midiyanto melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Jembatan Edukasi Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD”. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah apa yang dimaksud dengan ini. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah komponen dari model penelitian ADDIE yang digunakan. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif-kuantitatif. Uji coba terbatas dan luas adalah dua tahap yang digunakan untuk validasi produk. Uji coba SDK Yohanes Gabriel Puhsarang terbatas pada 8 siswa, sedangkan SDN Bobang 2 memiliki 21 siswa. Penelitian memanfaatkan pedoman observasi, wawancara, dan angket yang berisi pertanyaan. Dengan menggunakan KKM, penelitian ini menganalisis datanya. Hasilnya adalah sebagai berikut: (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan skor 87,69% dan skor validitas materi 93%, media kartu jembatan pendidikan pecahan yang dirancang

memenuhi kriteria dengan sangat baik. (2) Kegunaan media kartu jembatan pembelajaran pecahan ditunjukkan melalui pengujian ekstensif dengan skor 82,66% untuk guru dan 100% untuk siswa, yang menunjukkan bahwa media kartu bridge edukasi pecahan memenuhi kriteria dengan sangat baik. Selain itu, media papan pecahan yang dibuat telah terbukti memenuhi persyaratan dengan cukup baik, seperti yang ditunjukkan oleh hasil siswa dengan nilai post-tes setidaknya 70%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa membuat papan jembatan pendidikan tentang pecahan adalah cara yang bagus untuk membuat siswa tetap terlibat selama proses pembelajaran matematika (Midiyanto, 2023).

5. Penelitian kemudian dilakukan oleh Rizamus Sa'adah dengan judul "Pemanfaatan Kartu Remi Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kebaron Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo". Penelitian tindakan kelas digunakan untuk melakukan penelitian ini (PTK). Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif diterapkan setelah pengolahan. Para sarjana menggunakan metodologi deskriptif kualitatif untuk memastikan metodologi dan hasil yang akan diterapkan untuk pembelajaran. Hasil data yang di dapatkan pada penelitian ini telah mencapai persiklusnya yang mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Nilai mereka meningkat menjadi 72% sebelum siklus, 78% selama siklus I, dan 89% selama siklus II. Ini dianggap tuntas karena, menurut Depdiknas (2006), siswa yang mencapai 85% atau lebih dari nilai klasik dianggap tuntas. Dengan judul "Pemanfaatan Kartu Remi Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kebaron Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo". Penelitian tindakan kelas digunakan untuk melakukan penelitian ini (PTK). Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif diterapkan setelah pengolahan. Para sarjana menggunakan metodologi deskriptif kualitatif untuk memastikan metodologi dan hasil yang akan diterapkan untuk pembelajaran (Sa'adah et al., 2019)

Maka pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan desain model ADDIE dalam mengembangkan kartu remi pada pembelajaran IPA untuk melatih *critical thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar. Model ADDIE merupakan salah satu paradigma untuk menciptakan proses Research Design Development (R&D). Karena praktik kerja model ini lebih lugas dan metedis, sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif, peneliti memanfaatkannya untuk meniru tahapan penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam buku "Panduan Skripsi UIN Sumatera Utara", lima fase pengembangan yang membentuk desain ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rafida et al., 2023).

2.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah prosedur metedis untuk menentukan kebutuhan atau perbedaan anatar kondisi yang seharusnya ideal dengan kondisi yang diamati dilapangan. Dalam hal ini, analisis kebutuhan yang di butuhkan dilapangan yaitu:

2.2.1 Wawancara

Menurut Riduwan 2010 dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wawancara memiliki tujuan untuk menghimpun informasi secara langsung dari sumbernya. Melalui wawancara, dapat diperoleh hasil yang lebih rinci dan valid (Rachmawati, 2007). **Tabel 2.1** wawancara berikut digunakan peneliti:

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Media apa saja yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran IPA Khusus dalam hal ini tentang perubahan wujud zat?	
2	Apakah media pembelajaran yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan? Apa saja kelemahannya?	
3	Sudah berapa lamakah Bapak/Ibu menggunakan media tersebut?	

4	Apa ada kendala atau kesulitan saat Bapak/ Ibu menggunakan media tersebut? Apa saja kendalanya?	
5	Upaya apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi kendala/kesulitan tersebut?	
7	Metode apa yang Bapak/Ibu gunakan jika tidak ada media dalam mengajar?	
8	Materi pelajaran apa yang bapak/ibu rasa sulit untuk diajarkan kepada peserta didik?	
9	Apa alasannya materi tersebut sulit untuk diajarkan ?	

2.2.2 Validasi

Validasi merupakan evaluasi suatu desain produk yang dilakukan oleh para ahli yang menjadi standart keakuratan dan validitas instrumen. Dalam validasi, Instrument yang valid atau sah menunjukkan tingkat validasi yang tinggi, sementara instrument yang kurang valid menandakan validitas yang rendah. Aspek lain dalam mendefinisikan validasi adalah akurasi pengukuran (ketelitian) dimana alat ukur yang valid tidak hanya menghasilkan informasi yang akurat tetapi juga memberikan gambaran yang rinci dan sesuai terkait data tersebut. Baik di akhir proposal maupun di bagian lampiran, lembar validasi akan disertakan.

Dalam hal ini, beberapa hal berikut di analisis oleh peneliti, yaitu:

- 1) Melakukan identifikasi dan observasi awal kondisi sekolah dan masalah terkait pembelajaran IPA dan *critical thinking*.
- 2) Melakukan analisis pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA terkait materi perubahan wujud benda dan sifat nya pada anak kelas IV
- 3) Melakukan evaluasi kebutuhan media dan sumber pembelajaran yang bermanfaat melatih *critical thinking* dalam proses pembelajaran IPA.
- 4) Melakukan analisis ide-ide media yang akan dibuat.
- 5) Mengevaluasi tujuan pengembangan.

2.3 Materi Yang di Kembangkan

Materi yang di kembangkan di penelitian dan pengembangan ini untuk melatih *critical thinking* pada anak kelas IV di MIS TPI Al-Fajar yaitu:

2.3.1 Pembelajaran IPA (*sains*) di Sekolah Dasar

Menurut Usman Samatowa dalam buku Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjelaskan, Ilmu fisika dan biologi termasuk dalam disiplin ilmu yang dikenal dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Biologi (yang mencakup anatomi, fisiologi, zoologi, sitologi, dan ilmu biologi lainnya) termasuk dalam disiplin ilmu kehidupan, sedangkan fisika meliputi fisika, kimia, geologi, mineralogi, meteorologi, dan astronomi (Usman Samatowa, 2018).

Dengan semakin terbukanya tabir yang mengungkap rahasia alam dan informasi yang mengikutinya, ilmu pengetahuan menjadi semakin menarik dan teknologi muncul sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi umat manusia. Namun, jarak semakin sempit dari waktu ke waktu, karena bukti sejarah mendukung pepatah bahwa “sains masa kini adalah teknologi masa depan”. Budaya ilmu pengetahuan dan teknologi selama ini saling melengkapi. “Teknologi” mengacu pada penerapan ilmu pengetahuan, sedangkan “sains” mengacu pada hakikat ilmu pengetahuan (Usman Samatowa, 2018).

Menurut Nirwana Anas, istilah "ilmu kealaman" mengacu pada ilmu yang mempelajari dunia secara keseluruhan, termasuk makhluk hidup dan benda mati. Ilmu pengetahuan alam berkembang melalui proses-proses berikut: penemuan teori dan konsep, observasi, perumusan masalah, pembuatan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, dan penarikan kesimpulan (Anas & Simangunsong, 2017).

Kurikulum sains sekolah dasar perlu menawarkan kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu bawaan siswa. Kurikulum sains sekolah dasar harus difokuskan untuk mendorong rasa ingin tahu siswa dan pertumbuhan di lingkungannya. Mereka akan menjadi lebih mahir dalam mengajukan pertanyaan dan mengidentifikasi penyebab permasalahan yang diakibatkannya.

Beberapa strategi digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran sains untuk mencapai tujuan dan memberikan pendidikan sains yang menyeluruh. Pendekatan-pendekatan ini termasuk; Pendekatan Lingkungan, Pendekatan Keterampilan Proses, Pendekatan Inkuiri (inquiry), dan Pendekatan Terpadu merupakan empat pendekatan tersebut. Strategi terakhir ini terutama diterapkan di bidang pendidikan dasar (Drs. H. Usman Samatowa, 2018).

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

IPA mengajarkan anak untuk berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang memenuhi standar kebenaran rasional, ilmiah, dan obyektif dianggap sebagai pengetahuan sejati. Objektif artinya sesuai dengan apa yang ada, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan apa yang dirasakan panca indera. Rasional mengandung arti logis atau rasional, diterima oleh akal sehat.

2.3.2 Materi Pembelajaran IPA Kelas IV Tentang Sifat benda, Wujud Zat dan Perubahannya.

Sangat penting bagi pendidik untuk memahami alasan di balik pengajaran IPA di sekolah dasar. Maka dalam hal ini beberapa materi yang peneliti kembangkan diantaranya adalah:

- 1) Sifat benda
 - a. Sifat benda padat: benda padat memiliki bentuk dan volume yang tetap dan dapat berubah bentuk dalam jangka waktu tertentu. Misalnya, benda cair memiliki sifat ditekan, dipotong, atau dipukul.
 - b. Sifat benda cair: Benda ini memiliki bentuk yang mengikuti bentuk wadahnya, mempunyai massa, permukaan rata, menekan ke segala

arah, mengalir dari tinggi ke rendah, merembes melalui pipa-pipa kecil, dan mempunyai kemampuan untuk melarutkan beberapa zat.

c. Sifat benda gas: Benda ini memiliki bentuk tidak tetap, memiliki masa, dapat dirasakan meskipun tidak terlihat.

2) Perubahan wujud zat/benda

a. Membeku: Perubahan wujud pertama zat adalah membeku, di mana air menjadi padat. Ini terjadi karena air cair membeku hingga mencapai titik beku. Ketika Anda memasukkan air ke dalam lemari pendingin (kulkas), Anda dapat melihat perubahan ini: air akan membeku atau menjadi es setelah beberapa saat.

b. Mencair; Perubahan wujud yang kedua terjadi ketika benda padat dipanaskan hingga suhu tertentu, seperti es batu yang mencair ketika dipanaskan hingga suhu tertentu.

c. Mengembun: Perubahan wujud ketiga terjadi ketika benda gas menjadi cair. Es batu di dalam wadah membuat luarnya basah.

d. Mengkristal: Transisi keadaan ini terjadi ketika gas berubah menjadi padat. Contohnya adalah uap yang berubah menjadi es atau salju di wilayah tertentu.

2.4 Pendekatan Yang Digunakan

Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penyelidikan ini. Pendekatan kuantitatif bersifat deskriptif, menghasilkan data berupa angka yang akan dianalisis dan diinterpretasikan oleh peneliti. Pada tahap validasi, ahli materi dan ahli media memberikan masukan yang masuk ke dalam metodologi analisis data kuantitatif untuk mengevaluasi efektifitas pengembangan media kartu remi pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan *critical thinking* yang digunakan dalam studi penelitian. Sedangkan analisis pendekatan kualitatif digunakan untuk memberikan tanggapan, jawaban, kritik maupun saran yang sifatnya membangun dan dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi dari hasil validasi.

2.5 Model Teoretis

2.5.1 Kartu Remi

Menurut Asrul dkk dalam penelitiannya, bahwa paradigma baru pendidikan guru harus membantu siswa menjadi lebih baik secara keseluruhan, dan bahwa siswa harus melakukan sesuatu untuk menemukan dan memperoleh pengetahuan (Asrul, 2018). Oleh karena itu, untuk membantu siswa, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran melalui kartu remi.

Menurut Alya dalam penelitiannya dikemukakan bahwa di Indonesia dan negara lain, hampir semua orang bermain kartu. Saat orang-orang berkumpul untuk bersenang-senang atau merayakan, bermain kartu sering kali menjadi aktivitas yang menyenangkan untuk mereka lakukan. Kartu REMI terdiri dari 52 kartu, dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari 13 kartu, dan biasanya berbentuk persegi panjang. Terbuat dari kertas tebal yang tidak terlalu besar. Ada juga kartu Joker dalam warna merah dan hitam (Alya et al., 2022). Dalam penelitian Rohmawati dan Anisa juga menyatakan bahwa kartu remi adalah media yang menampilkan gambar kepada anak-anak (Rohmawati & Widayati, n.d.) dan (Anisa Anuz, Samsiah, n.d.).

Tidak mengherankan bahwa semua orang, tidak diragukan lagi para ayah dan anak di pos polisi tua maupun muda paham cara bermain kartu. Karena menurut Wibowo dkk, permainan ini mudah dimainkan dan tidak membutuhkan peralatan yang mahal dan rumit (Wibowo et al., 2014). Kartu remi juga sering digunakan sebagai alat untuk mengajar matematika dan statistik menurut penelitian oleh Mumpuni (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Kemudian selain itu, dalam skripsi hasil penelitian Fatimah menyatakan bahwa karena kartu remi sangat fleksibel, mereka dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas. Kategori media kartu mencakup media visual termasuk foto dan materi lainnya yang terlihat langsung. Karena fleksibilitasnya, kartu remi ini dapat digunakan sebagai alat pendidikan di kelas (Fatimah, 2020).

Maka dari itu, karena ada instruksi di dalamnya, Kartu-kartu ini dapat digunakan sebagai alat pengajaran sekaligus sarana mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, melalui permainan kartu remi yang dikembangkan, Belajar menarik anak-anak dan membuatnya mudah menerima, memahami, dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Maka dalam hal ini, maksud dari kartu REMPA yang peneliti buat yaitu singkatan dari Remi IPA. Untuk menghindari plagiasi ataupun *claim* produk yang tidak bertanggung jawab maka peneliti buat dengan nama REMPA (Remi IPA).

2.5.2 *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Tahun-tahun awal seorang anak merupakan masa yang krusial bagi pertumbuhan dan perkembangannya karena pada masa ini, kecerdasannya berkembang lebih cepat dibandingkan dengan lima puluh hingga delapan puluh persen orang dewasa (Asnil Aida, 2022). Setiap manusia yang aktif selalu menggunakan kemampuan berpikirnya, karena kemampuan berpikir adalah fitur yang membedakan manusia dari spesies lain.

Dalam buku *Critical Thinking Skills Developing Effective Analysis and Argument* yang dikemukakan oleh Stella Cottrell, menjelaskan bahwa *Critical thinking is a cognitive activity called applying one's intelligence. Critical and analytical thinking skills require the use of mental processes such as selection, judgment, attention, and categorization. Many people who have critical thinking skills may face difficulty improving them for various reasons, including but not limited to lack of talent. Specifically, challenges can be caused by "affective" or psychological factors. In this chapter, you are asked to consider how much these challenges might limit your ability to think clearly and how you want to overcome them* (Cottrell, 2005). Yang maknanya adalah; Proses kognitif yang melibatkan penggunaan pikiran adalah berpikir kritis. Memperoleh kemampuan untuk menggunakan fungsi kognitif termasuk klasifikasi, penilaian, perhatian, dan seleksi memerlukan pengembangan keterampilan berpikir analitis, kritis, dan evaluatif. Namun, banyak orang yang tidak mampu menyadari potensi dirinya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena berbagai alasan, termasuk namun tidak terbatas pada kecacatan. Secara khusus, alasan pribadi dan emosional juga dikenal sebagai alasan "afektif" dapat menjadi penghalang.

Menganalisis pengetahuan, pendapat, dan kesimpulan dengan data pendukung merupakan upaya terus-menerus dalam berpikir kritis (Rahardhian, 2022). Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan untuk membangun talenta abad 21 adalah berpikir kritis. Ini juga mencakup kemampuan

untuk melatih keterampilan berpikir tinggi lainnya atau HOTS. Mengingat keterampilan ini perlu dilatih sejak usia sekolah dasar (SD) ke depan untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang akan menjadi modal belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya, maka HOTS merupakan sarana pengajaran yang sangat tepat bagi siswa. Siswa juga memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang memungkinkan mereka menyajikan pemikiran mereka dengan keyakinan, penalaran, dan argumentasi (Yusnaldi et al., 2019).

Dalam penelitian para ahli oleh Rahardian yang dikemukakan Vacek 2009, konsep berpikir kritis adalah konsep yang kompleks yang mencakup aktivitas mental dan aktifitas. Selain itu, proses berpikir kritis sulit untuk digambarkan. Berpikir kritis tidak selalu dapat dikembangkan meskipun sangat kompleks. Aplikasinya dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemikiran kritis (Rahardhian, 2022).

Kemampuan berpikir digambarkan sebagai kemampuan mental yang menggabungkan pengalaman dan kecerdasan. Didalam Al-Quran terdapat banyak perintah, anjuran dan petunjuk agar berpikir maupun berpikir kritis, salah satu nya dalam Qur'an Surah Al-Baqarah: 266, sebagai berikut:

أَيُّدُ أَحَدِكُمْ أَنْ تَكُونَ لَهُ جَنَّةٌ مِّنْ نَّخِيلٍ وَأَعْنَابٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ لَهُ فِيهَا مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ وَأَصَابَهُ الْكِبَرُ وَلَهُ ذُرِّيَّةٌ ضُعَفَاءُ فَأَصَابَهَا إِعْصَارٌ فِيهِ نَارٌ فَاحْتَرَقَتْ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Apakah ada salah seorang di antaramu yang ingin mempunyai kebun kurma dan anggur yang mengalir di bawahnya sungai-sungai; dia mempunyai dalam kebun itu segala macam buah-buahan, kemudian datanglah masa tua pada orang itu sedang dia mempunyai keturunan yang masih kecil-kecil. Maka kebun itu ditiup angin keras yang mengandung api, lalu terbakarlah. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepada kamu supaya kamu memikirkannya.”

Tafsir mudarris di Masjid Nabawi (Syekh Abu Bakar Jabir al-Jazairi) dikenal dengan nama Aisarut Tafasir. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ayat 266

Allah Ta'ala meminta pendidikan, perbaikan akhlak, dan pengangkat mereka ke derajat rohani yang sempurna. "Apakah ada di antara kalian yang mau?" Maksudnya adalah orang-orang yang mengeluarkan uang tanpa ikhtiar mencari ridho Allah Ta'ala. Mereka menginginkan sebuah taman dengan berbagai jenis buah-buahan, sungai yang mengalir di bawahnya, dan pohon kurma serta anggur yang tumbuh di bawahnya. Namun, dia mempunyai anak-anak kecil dan tidak mampu menghidupi mereka secara finansial ketika dia sudah lanjut usia dan lemah secara fisik." Bagaimana keadaan orang tua itu setelah angin topan yang panas membakar kebun yang menjadi tempat tinggalnya? Dibandingkan dengan pria tua yang memiliki anak-anak kecil itu, orang yang berinfak tetapi riya akan kehilangan sesuatu saat mereka membutuhkannya. Ini terjadi di akhir zaman.

Ayat ini diakhiri dengan wejangan dari Allah Ta'ala kepada hamba-hambanya mengenai ibadah, muamalah, adab, dan keimanan sehingga orang dapat mempertimbangkannya untuk mendapatkan petunjuk dan kebahagiaan. "Beginilah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya agar kalian semua mau berpikir." Kata Allah Ta'ala.

Salah satu kesimpulan dari ayat 266 Surat Al-Baqarah adalah bahwa kita harus merenungkan firman Allah, khususnya yang berhubungan dengan moralitas, adab, hukum, dan akidah. Kemudian dapat merujuk dalam Q.S Al-Ghashiyah: 17

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ

Artinya: "Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan".

Tafsir Ibnu Katsir (Ringkas) / Fathul Karim Mukhtashar Tafsir al-Qur'an al 'Adzhim, karya Syaikh Prof. Dr. Hikmat bin Basyir bin Yasin, professor fakultas al-Qur'an Univ Islam Madinah; Allah SWT berfirman seraya memerintahkan kepada para hamba Nya untuk memperhatikan makhluk-makhlukNya yang menunjukkan atas kekuasaan dan kebesarannya (Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan? (17)) karena sesungguhnya unta itu makhluk yang menakjubkan dan bentuknya aneh. ia sangat kuat dan keras, tetapi sekalipun demikian ia jinak untuk mengangkut barang berat

dan tunduk pada pengendali yang lemah. Dapat dimakan, dan bulunya dapat dimanfaatkan, dan air susunya dapat diminum. Mereka diingatkan dengan itu, karena kebanyakan orang-orang Arab memakai unta sebagai hewan kendaraan mereka. Maka dapat diambil makna kesimpulan dari ayat ini bahwa kita dianjurkan untuk lebih memperhatikan, merenungkan serta memikirkan atas apa yang telah Allah ciptakan di dunia ini.

2.5.3 Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberitahu siswa tentang pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Andina, 2021). Dengan meningkatkan minat dan dorongan belajar siswa, penggunaan media di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar, mengurangi verbalisme, Mempromosikan pemikiran logis dan sistematis pada siswa dan meningkatkan pemahaman dan distribusi nilai-nilai mereka (PP. RI, 2005). Menurut penjelasan lain oleh Mardianto, dkk dalam penelitiannya mengemukakan, istilah "alat" juga mengacu pada barang yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Namun, kata Latin "medium", jika diubah menjadi jamak, menjadi "media", yang berarti "pengantar" atau "perantara" (Mardianto, Nirwana Anas, Sri Baniah, 2021).

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan cara yang menarik sehingga proses belajar dapat berkembang secara optimal, efisien, dan efektif. seperti buku, kartu film, kaset, film, bingkai, dll (Mashlahah & Setiawati, n.d.).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting mengingat bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran mereka, tetapi juga memiliki manfaat implisit dari media itu sendiri (Yenni Anika, 2020). Azhar Arsyad menggambarkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar (Azhar Arsyad, 2011).

Dalam skripsi hasil penelitian Hesti Khairati juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah metode untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung, khususnya tentang cara pendidik menyampaikan data. Dalam hal ini, pendidik harus menggunakan media yang tepat (Hesti Khairati, 2021).

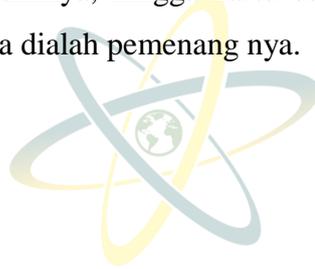
Oleh karena itu, media merupakan komponen dari sumber daya pembelajaran yang membantu pembelajaran dengan memberikan inspirasi kepada siswa untuk belajar. Menurut beberapa pengertian di atas, media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran jika terkait dengan mata pelajaran dan sesuai dengan kemampuan anak. Semuanya dapat digunakan untuk mendukung proses belajar dengan meningkatkan gagasan, perasaan, perhatian, bakat, atau keterampilan siswa.

2.5.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Remi IPA (REMPA)

Media kartu remi IPA atau disingkat REMP A dapat dibuat dengan menggunakan Kertas Sertifikat atau kertas Karton BC Folio *Size* 21.5 cm x 33 cm. Cara bermain media pembelajaran Kartu remi ini tidak mengubah dari keaslian cara bermain kartu remi yang sebenarnya. Hanya saja berbeda gambar dan tulisan atau bacaan. Siswa akan di bimbing dan di awasi dalam menggunakan media Remi IPA atau disingkat REMP A. Berikut adalah Langkah-langkah menggunakannya:

- 1) Bermain dengan lebih dari 2 orang (minimal 2 orang), dan maksimal dengan kondisional dari berapa banyak kartu yang digunakan. Biasanya maksimal 5 atau 6 orang.
- 2) Ketika kartu sudah dibagikan dengan acak oleh setiap pemain, pemain pertama dari beberapa pemain melemparkan salah satu kartu tersebut.
- 3) Cara menjalankan permain nya dengan bergantian dan berurut.
- 4) Kartu yang akan di keluarkan harus sesuai dengan kartu yang telah di keluarkan sebelumnya.

- 5) Jika semua pemain sudah mengeluarkan kartunya, maka lihat lah kartu mana yang nilainya paling tinggi. Dapat di lihat dari bagian nama tersebut maupun angka nya.
- 6) Apabila kartu yang sudah di keluarkan ternyata lebih tinggi dari kartu pemain yang lainnya, maka pemain yang mengeluarkan kartu tersebut berhak melanjutkan permainan terlebih dahulu (bisa di sebut bahwa ia pemenangnya).
- 7) Bagitu juga sebaliknya, hingga kartu dari beberapa pemain tersebut telah habis. Maka dialah pemenangnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN