

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan IPA atau sains adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya pada proses pembelajaran adanya penemuan proses ilmiah mengenai alam semesta. Dalam IPA biasanya ditandai dengan adanya objek yang diteliti dan penelitian yang bersifat ilmiah. IPA sangat penting untuk dipelajari karena IPA dapat membantu siswa untuk memahami peristiwa-peristiwa alam semesta yang terjadi di dalam kehidupan. Mata Pelajaran IPA sangatlah penting jika dipelajari atau diajarkan di SD karena IPA dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui percobaan-percobaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran IPA, selain itu siswa juga dapat dituntut untuk memecahkan sebuah masalah yang telah diberikan sehingga siswa tahu bagaimana solusi atau pemecahan masalah yang dihadapinya.

Kemampuan berpikir kritis dewasa ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi era globalisasi industri 4.0 keterampilan berpikir kritis tidak serta merta didapatkan begitu saja, akan tetapi harus ditanamkan dan dibiasakan sejak dini. Walsh dan Paul (1986: 8) dalam (Ilham, 2020) mengutarakan pendapatnya tentang apa itu berpikir kritis, berpikir kritis memiliki arti menafsirkan, menganalisis, serta menilai suatu informasi, serta pengalaman yang didapatkan melalui gabungan sikap (*disposition*) dan juga *skills* (kemampuan) yang reflektif agar dapat mengarahkan individu dalam berpikir, mempercayai sesuatu, serta tindakan yang dilakukan. Berbagai cara dapat

dilakukan dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada anak baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan sekitar rumah.

Kemampuan berpikir kritis melatih siswa untuk mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan menerima atau menolak informasi tersebut (Ennis, 1996). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah sebaiknya melatih siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis. Meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran. Menurut Fisher menyebutkan ciri ciri kemampuan berpikir kritis sebagai berikut: 1) mengenal masalah 2) menemukan cara untuk menangani masalah 3) mengumpulkan dan Menyusun informasi 4) mengenal asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan 5) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas 6) menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan 7) mengenal adanya hubungan yang logis 8) menarik kesimpulan 9) menguji kesamaan dan kesimpulan seseorang diambil 10) Menyusun kembali pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih dalam (Kowiyah, 2012).

Pada kenyataan dilapangan disiswa sekolah dasar belum mampu memiliki kemampuan berpikir kritis khususnya dalam pembelajaran IPA, Berdasarkan TIMSS (*Trends Internasional in Mathematics and Science Study*) tahun 2015 dengan populasi yang diambil yaitu siswa kelas 4 SD, menunjukkan pencapaian siswa Indonesia pada mata pelajaran IPA berada dirangking 45 dari 48 negara. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang belum aktif dan kreatif, belum menggunakan berbagai model pembelajaran yang inovatif berdasarkan karakter

materi pembelajaran, serta belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (Majid, 2019)

Berdasarkan hasil observasi ditemukan dalam pembelajaran IPA di salah satu Sekolah Dasar kelas IV di Kota Bandung, diketahui bahwa, model pembelajaran yang diterapkan belum inovatif. Siswa belum dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Guru mengarahkan siswa untuk duduk berkelompok tetapi belum menerapkan prinsip-prinsip kooperatif. Dalam kelompok tersebut masih ada ketua kelompok, tidak ada ketergantungan satu sama lain, keanggotaan masih homogen, kurangnya keterampilan kooperatif yang terjalin serta difokuskan hanya dalam penyelesaian tugas. Selain itu media yang digunakan oleh guru belum bervariasi dan kurang mendukung materi yang dipelajari. Guru juga masih terbatas menggunakan media pembelajaran terutama media berteknologi. Proses pembelajaran dikelas yang dilakukan oleh guru hanya bergantung pada buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal tersebut berdampak langsung terhadap aktivitas siswa yang cenderung rendah. Siswa terlihat berdiam diri ketika guru memberi pertanyaan. Beberapa siswa justru bermain sendiri, menggambar di buku tulis, mengobrol tanpa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. Hasilnya nilai kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa terbilang rendah. Proses pembelajaran tersebut berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas IV, menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPA masih rendah, terdapat 23 siswa (83%) yang belum mencapai KKM, sedangkan 4 siswa (17%) lainnya telah mencapai KKM. Data tersebut

diambil dari nilai ulangan tengah semester kelas IV pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Memperhatikan permasalahan tersebut selayaknya dalam pembelajaran dilakukan suatu inovasi. Jika dalam pembelajaran sebagian besar dilakukan oleh setiap siswa, maka dalam penelitian ini salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengajak siswa lebih aktif, tertantang, dan melatih siswa untuk dapat bekerja secara berkelompok dengan prinsip kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa akan lebih senang, tertantang karena model ini terdapat permainan menjadikan siswa lebih tertarik. Sedangkan pertandingan antar kelompok menjadikan siswa tertantang dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Pratiwi, 2017).

Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin maupun suku atau rasa yang berbeda, (Rusman, 2014). Model TGT mempunyai kelebihan yaitu membuat peserta didik baik yang berkemampuan akademik tinggi maupun rendah aktif mengikuti pembelajaran dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya (Shoimin, 2017).

Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai wadah, perantara, dan penyambung pesan pembelajaran (Andi.F.J, 2017). Media yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa serta dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menyebabkan siswa bersemangat dalam belajar yaitu media pembelajaran berupa permainan (Agustiya, 2017). Salah satu media pembelajaran berupa permainan yaitu Monopoly Games.

Media monopoli game dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD pada pembelajaran IPA. Pengembangan media monopoli game dalam pembelajaran IPA dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena mengajak siswa belajar sambil bermain. Tujuan media monopoli game ini untuk melatih siswa dalam membuat keputusan dan sikap kompetitif dalam permainan. Selain itu, pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Robert O'Halloran dan Cynthia Deale dengan judul *Designing a Game Based on Monopoly as Learning Tool*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil ujian antara dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media monopoli dan kelas yang tidak menggunakan media monopoli. Kelas yang menggunakan media monopoli mengalami peningkatan rata-rata hasil ujian yaitu 5-7% daripada kelas tanpa menggunakan media monopoli. Melalui permainan memberikan efek positif, melatih siswa belajar membuat keputusan dan menghibur selama proses pembelajaran. Merujuk pada penelitian tersebut maka media monopoli memberikan keefektifan, hiburan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. (Deale, 2017)

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memecahkan masalah pembelajaran maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model TGT dan dengan menggunakan media aplikasi monopoli game. Model ini merupakan salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Dari ulasan latar belakang, peneliti akan mengkaji penelitian tentang "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbantuan Game Monopoli Untuk Meningkatkan Daya Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPA"

B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kritis dengan menerapkan pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media monopoli pada pelajaran IPA kelas IV?
- 2) Bagaimana kendala guru dalam penerapan *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pelajaran IPA kelas IV?
- 3) Bagaimana kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pelajaran IPA kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Penerapan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media monopoli game untuk peningkatan kemampuan berpikir siswa pada pelajaran IPA kelas IV
- 2) Mengetahui kendala yang di hadapi guru dalam penerapan *TGT (Team Games Tournament)* berbantuan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pelajaran IPA kelas IV.
- 3) Mengetahui kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pelajaran IPA kelas IV.

D. Manfaat Penelitian

Bagi Siswa

- 1) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambah rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berpikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.

- 2) Meningkatkan percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan kompetisi pada waktu turnamen.
- 4) Selain belajar pengetahuan siswa juga dilatihkan keterampilan kooperatif.
- 5) Menambah pengetahuan siswa tentang aplikasi game yang edukatif.

Bagi Guru

- 1) Guru terampil membimbing turnamen karena menerapkan model TGT.
- 2) Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran berbasis aplikasi game edukatif untuk proses pembelajaran
- 3) Membantu guru untuk menerapkan langsung model-model pembelajaran kooperatif, terkhusus model TGT.
- 4) Guru terampil menerapkan keterampilan kooperatif yang dapat melancarkan tugas-tugas kelompok sehingga hasil belajar meningkat.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan games serta peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 - 5 orang untuk berkompetisi mendapatkan skor tertinggi didalam games tersebut. Games yang digunakan adalah games akademik dan biasanya games tersebut dilaksanakan pada akhir minggu atau pada akhir pokok bahasan materi yang disampaikan.

2. **Kemampuan Berfikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dengan cara berpikir mendalam dan logis mengenai sebuah permasalahan berdasarkan informasi yang relevan. Proses tersebut akan mendorong munculnya pemikiran-pemikiran baru. Melalui metode diskusi siswa dapat lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena di dalam diskusi siswa secara dapat mengemukakan ide atau pendapatnya secara bebas dan bersama-sama memecahkan suatu permasalahan.

3. **Mata Pelajaran IPA**

Mata pelajaran IPA adalah salah gabungan dari mata pelajaran IPA yaitu satu kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta, dan IPS yaitu ilmu yang mempelajari masalah sosial.

4. **Game Monopoli**

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media monopoli game yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkandalam pembelajaran IPA khususnya materi perubahan energi yang dituangkan dalam kartu pertanyaan, dan kartu bonus poin. Media monopoli game dirancang menggunakan gambar-gambar menarik agar siswa lebih antusias. Tujuan dari penggunaan media monopoli game ini adalah untuk menguasai materi dan mengumpulkan reward apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar.