

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan perilaku manusia dari segi moral, sosial, dan spiritual. Pendidikan dasar tidak hanya berfungsi sebagai penyebaran pengetahuan tetapi juga membantu peserta didik memperoleh keterampilan berpikir kritis. Seperti pembelajaran IPS disekolah dasar sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21, yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi dan kreativitas (Sri Nopiani et al., 2023). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan berpikir kritis.

Diajarkan di semua jenjang pendidikan, bahkan di sekolah dasar, adalah mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sosial, budaya, dan sejarah. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan berbagai keterampilan berpikir, termasuk berpikir kritis. (Izzaty et al., 2020).

Kurangnya media dalam pembelajaran IPS dapat mempengaruhi peserta didik dalam berpikir kritis. Pada pembelajaran IPS yang cenderung mengandalkan metode menghafal tanpa memahami materi secara mendalam. Pembelajaran yang seharusnya memiliki rasa ingin tahu peserta didik mengenai apa yang terjadi di sekitar mereka. Akan tetapi pembelajaran yang diberikan masih terasa membosankan dan monoton. Hal ini menyebabkan rasa ingin tahu peserta didik tidak berkembang karena kurangnya aktivitas yang membuat peserta didik tidak bersemangat untuk ikut dalam pembelajaran (Napisah & Agusta, 2024).

Rendahnya kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, dapat dilihat pada saat pembelajaran guru dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak

mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Pada saat pembelajaran pun, ketika guru memberi pertanyaan terkait materi yang sudah di jelaskan, hanya sebagian peserta didik yang menjawab pertanyaan tersebut selain itu peserta didik jarang sekali mengajukan pertanyaan. Sumber tersebut didapatkan dari Guru kelas V yang telah menjadi narasumber wawancara yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar terjadi karena beberapa kendala yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sering kali didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan pembelajaran berbasis buku teks (Latang & Amir Pada, 2023). Metode ini cenderung membuat peserta didik menjadi pendengar pasif, sehingga mengurangi keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pembelajaran demikian tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas yang dapat mendorong keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks ini, guru sering kali menjadi satu-satunya sumber informasi, sementara peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi.

Keterampilan ini sangat penting, mengingat peserta didik akan dihadapkan pada berbagai tantangan dan masalah sosial di dunia nyata, namun faktanya pendidikan di Indonesia masih rendah sehingga peserta didik di Indonesia masih belum mampu berpikir kritis (Salsabilla, 2023). Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi abad ke-21 dalam dunia yang terus berkembang, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah. Tanpa berpikir kritis peserta didik akan kesulitan memilah informasi yang benar, mengambil keputusan yang rasional. Kurikulum merdeka saat ini menekankan pada penguatan karakter peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila yang didalamnya mencakup “bernalar kritis”. Jika masalah ini tidak diatasi, maka tujuan kurikulum tersebut tidak akan tercapai secara optimal (Mongkau & Pangkey, 2024).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik cenderung lebih rendah jika tidak aktif berargumen dan mengajukan pertanyaan selama pelajaran. Peserta didik

tidak terbiasa mengemukakan ide secara logis, mengevaluasi pendapat, atau menganalisis informasi karena ketidakaktifan. Akibatnya, peserta didik hanya menjadi pendengar pasif yang menerima informasi tanpa memikirkannya atau memahaminya dengan baik. Selain itu, kebiasaan ini menyebabkan lemahnya keterampilan komunikasi, terutama dalam berbicara dan menyampaikan pendapat secara sehat. Peserta didik menjadi kurang percaya diri dan menghindari berbicara di depan kelas. Akibatnya, peluang untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keberanian berkurang (Gladies Zuzan Theresia Maunino et al., 2023) . Ketidak mampuan untuk mengajukan pertanyaan dan berargumen juga menghambat perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir peserta didik, yang sangat penting dalam membentuk karakter pembelajaran yang aktif, kritis, dan mampu beradaptasi dengan perubahan. Kondisi ini dapat mempengaruhi kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Untuk menyelesaikan masalah ini, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Media puzzle memiliki beberapa keuntungan, termasuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Puzzle membuat peserta didik berpikir secara kritis, memberi mereka kemampuan untuk merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dan merupakan alternatif untuk penyelesaian masalah. Dengan menggunakan puzzle, peserta didik tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah dan mencari solusi. (Tresnaningtyas et al., 2023). Proses penyusunan *puzzle* memerlukan analisis terhadap bentuk, warna, dan pola yang berbeda, sehingga peserta didik dilatih untuk berpikir kritis.

Dalam penelitian terdahulu menurut (Betu & Patandean, 2024) Menunjukkan bagaimana model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan oleh media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis peserta didik yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan

media puzzle menunjukkan perkembangan keterampilan berpikir secara kritis yang konsisten selama proses pembelajaran. Menurut (S. Utami et al., 2021) media *puzzle* dalam berbasis *Make A Match* pada materi ASEAN bahwa media *puzzle* sudah bagus digunakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi tertarik saat belajar. Selain itu menurut putrihana penggunaan media puzzle dapat berpengaruh terhadap kemampuan pengetahuan peserta didik, selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pemecahan masalah dengan mainan edukatif meningkat baik sebelum maupun sesudah penggunaan mainan tersebut. Menurut (Fatimah & Desyandri, 2023) dalam penelitian tersebut terdapat hasil penggunaan media puzzle berpengaruh pada pengetahuan peserta didik. Menurut (Kartikasari et al., 2024) penelitian yang dilakukan berfokus pada pengalaman peserta didik dalam menggunakan media puzzle dan dampaknya. Sementara oleh (Valentina et al., 2024) tujuan utama dalam penelitian ini yaitu meningkatkan tingkat kerjasama peserta didik melalui penggunaan media puzzle yang berbasis materi IPS tentang masa orde baru. Dalam penelitian (Sastrawari & Card, 2024) peneliti ini yaitu menggunakan media puzzle pada materi yang digunakan bangun datar. Penelitian yang dilakukan oleh (erlinda novianawati Utami & Bektiningsi, 2022) peneliti ini yaitu menggunakan media puzzle dan menggunakan metode R&D namun untuk meningkatkan kearifan lokal dalam hasil belajar. Menurut (Tresnaningtyas et al., 2023) penelitian ini yaitu menggunakan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode R&D dengan model 4D. Menurut (Kurnia & Yulianengsih, 2024) menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPS namun media puzzle digunakan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik. Sedangkan menurut (Maulyda Syita Ritonga, 2025) dari penelitian ini menggunakan media puzzle dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik dalam materi IPA sistem tata surya.

Berdasarkan penelitian penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan berpikir kritis, ketertarikan belajar, pengetahuan kognitif, dan kerjasama peserta didik, akan tetapi penelitian yang

mengembangkan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih terbatas, belum ada penelitian yang secara spesifik membahas materi flora dan fauna. Untuk itu diperlukan penelitian yang membahas kebermanfaatan penggunaan media *puzzle* dengan berfokus secara langsung pada kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan materi flora dan fauna.

Dengan demikian penelitian ini membahas dampak media *puzzle* terhadap variabel kemampuan berpikir kritis. Karena itu, peneliti ini bertujuan untuk membuktikan bahwa pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan di sekolah dasar kelas V.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana analisis kebutuhan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.2.2. Bagaimana desain media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.2.3. Bagaimana pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.2.4. Seberapa besar implementasi Seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di sekolah dasar?
- 1.2.5. Seberapa besar evaluasi media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan :

- 1.3.1. Untuk menganalisis media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar
- 1.3.2. Untuk mengetahui desain media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar
- 1.3.3. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar

- 1.3.4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di sekolah dasar
- 1.3.5. Untuk mengetahui evaluasi media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Bagi peserta didik

Meningkatkan keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis dengan aktivitas menyusun dan menganalisis informasi melalui media *puzzle*, dan melatih keterampilan peserta didik dalam komunikasi kelompok melalui diskusi dan penyelesaian tugas bersama.

1.4.2. Bagi Guru

Membantu guru membuat suasana belajar yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

1.4.3. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi atau kajian bagi peneliti lain yang ingin mendalami topik terkait.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1. Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Fokus penelitian ini untuk mengamati bagaimana penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran ips dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

1.5.2. Lingkup Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari flora dan fauna.

1.5.3. Lingkup Metode Penelitian

Untuk mengukur, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Peningkatan berpikir kritis dan kerja sama peserta didik sebelum dan

sesudah penerapan media *puzzle*