

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi membuat kehidupan manusia menjadi semakin canggih. Pesatnya kemajuan teknologi tersebut, menuntut manusia untuk bisa mengimbangi dampak yang ditimbulkannya. Perlu disadari juga, bahwa dengan berkembangnya teknologi, informasi yang akan sampai atau diperoleh akan semakin banyak ragamnya, baik sumber maupun esensi informasinya. Oleh karena itu manusia harus mampu memfilter informasi yang diperoleh. Adapun aspek yang harus dikembangkan dalam diri manusia agar mampu memilah dan memilih informasi dengan baik adalah kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang lebih menekankan pada hal yang dapat diterima oleh akal, yakni mengaitkan fakta yang baru ditemukan dengan fakta yang dulu pernah ditemukan atau mencari fakta lain untuk membuktikan fakta yang telah ditemukan untuk kemudian mengambil suatu keputusan dan juga mempertimbangkan berbagai alternatif sebelum mengambil suatu keputusan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan berpikir yang berfokus pada hal-hal yang masuk akal dan reflektif, sehingga mampu menarik suatu kesimpulan terutama yang bisa dipercayai dan bisa dilaksanakan atau dilakukan sesuai dengan apa yang telah diputuskan.

Kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar terutama dalam bidang sains menjadi pusat perhatian pengamat dan tokoh-tokoh pendidikan, hal ini terjadi karena banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Indonesia berada diperingkat akhir dalam aspek kemampuan berpikir kritis, hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang saat ini dilaksanakan sebagian besar hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa bukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Budiana (dalam Wijayanti, Pudjawan, & Margunayasa, 2015) bahwa 'Dalam penelitiannya ditemukan persentase skor masing-masing aspek kemampuan berpikir kritis kurang dari 40%.'

Oleh sebab itu, berpikir kritis merupakan salahsatu kemampuan yang harus dikembangkan untuk mengantarkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta mampu menyelesaikan berbagai masalah yang ada melalui pemahaman yang telah diperolehnya.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis dimiliki siswa terutama pada jenjang pendidikan dasar dilandasi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 (dalam Ardiyanti, & Winarti, 2013), 'Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan keharusan mengembangkan keterampilan berpikir di dalam proses pembelajaran yaitu pada tahap kegiatan inti, terutama kegiatan elaborasi.' Sehingga dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus mampu mengemas proses pembelajaran seoptimal mungkin agar proses pembelajaran yang berlangsung mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa terutama dalam kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis pada siswa di jenjang pendidikan dasar diharapkan dapat mengalami kemajuan, hal tersebut dapat diupayakan melalui proses pembelajaran yang memposisikan siswa bukan sebagai objek melainkan sebagai subjek belajar. Dalam hal ini siswa difasilitasi untuk menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan atau permasalahan tanpa bantuan dari pihak lain terutama gurunya. Kegiatan siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran merupakan salahsatu cara agar kemampuan berpikir kritis siswa muncul atau berkembang sebagai upaya menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi oleh siswa tersebut. Oleh karena itu, strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) merupakan salahsatu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar terutama dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) pada materi gaya, karena strategi pembelajaran POE memposisikan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru melalui beberapa tahapan yaitu memprediksi (*predict*), melakukan percobaan atau mengamati secara langsung (*observe*) dan menarik kesimpulan (*explain*).

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan sebelumnya, strategi pembelajaran *Predict Observe Explain* dapat dijadikan sebagai suatu alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu penelitian untuk membuktikan atau mencari

kebenaran bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di jenjang pendidikan dasar dapat diupayakan melalui strategi pembelajaran *Predict Observe Explain* yang dirumuskan dalam judul, “Pengaruh Strategi *Predict Observe Explain* Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa pada Materi Gaya.”

Strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) merupakan salahsatu strategi pembelajaran yang baik untuk digunakan pada pembelajaran IPA terutama materi gaya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat melakukan percobaan secara langsung untuk membuktikan prediksi yang telah mereka pikirkan sebelumnya. Selain itu, dengan menggunakan strategi pembelajaran POE diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran agar kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif dan efisien. Sebagaimana menurut Suyono dan Hariyanto (2015, hlm. 42), “Pembelajaran POE ini adalah untuk meminimalisasi peran dari seorang guru dan memberikan banyak keleluasaan kepada siswa untuk membuat penemuan.” Dengan demikian, kelebihan dari strategi POE salahsatunya adalah mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup, karena siswa terlibat secara langsung dalam menemukan konsep atau suatu pemahaman.

Selain itu, strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) juga merupakan salahsatu strategi pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari tiga konsep utama yang harus dilakukan dalam Pembelajaran IPA, yaitu memprediksi atau yang disebut *Predict*, mengobservasi atau mengamati yang disebut *Observe*, dan yang terakhir adalah menjelaskan atau yang disebut dengan *Explain*. Dengan guru menerapkan strategi pembelajaran POE dalam proses pembelajaran terutama IPA materi gaya diharapkan siswa lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang memang pada umumnya setiap siswa tentunya memiliki keterampilan berpikir kritis.

Selain strategi pembelajaran POE ada hal lain yang dapat membantu proses pembelajaran agar berlangsung dengan efektif serta menyenangkan yaitu dengan adanya permainan atau lebih terutama permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan sederhana yang sudah biasa dilakukan oleh anak-anak yang memiliki aturan-aturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada

umumnya permainan tradisional dapat mengembangkan aspek moral, nilai agama, sosial, bahasa dan fungsi motorik lainnya yang dimiliki oleh anak. Adapun menurut Ismail (dalam Nopianah, hlm. 30), ‘Bermain dapat mengembangkan konsep diri, komunikasi, kreativitas, aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olahraga dan menari’. Selain itu Vygotsky (dalam Suyono & Harianto, 2015, hlm. 129) juga berpendapat bahwa “Bermain amat penting bagi perkembangan anak, karena melalui bermain anak-anak membangun makna tentang lingkungannya.”

Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan permainan tradisional mampu meningkatkan minat, bakat dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan karakteristik dari siswa itu sendiri, yakni senang bermain. Selain itu, dengan adanya modifikasi penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salahsatu cara dalam mempertahankan keberlangsungan permainan tradisional di zaman yang semakin maju dan berkembang saat ini.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan sebelumnya, strategi pembelajaran *Predict Observe Explain* dapat dijadikan sebagai suatu alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu penelitian untuk membuktikan kebenaran bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di jenjang pendidikan dasar dapat diupayakan melalui strategi POE berbantuan permainan tradisional yang dirumuskan dalam judul, “Pengaruh Strategi *Predict Observe Explain* Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gaya.”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu, apakah penggunaan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi gaya. Untuk memperjelas permasalahan, berikut uraian dari permasalahan tersebut.

1. Apakah strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya?
2. Apakah strategi pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya?
3. Apakah strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi gaya?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan menggunakan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional?

Penelitian difokuskan pada penggunaan suatu strategi pembelajaran. Strategi yang digunakan adalah strategi POE yang akan diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas IV semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berada di Kabupaten Sumedang. Pokok bahasan lebih difokuskan pada materi gaya. Materi ini sebenarnya dapat dikembangkan menjadi pokok bahasan yang lebih konkret, bermakna, dan ditemukan langsung oleh siswa jika proses pembelajaran disajikan dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam suatu situasi yang konkret melalui keterlibatan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan strategi pembelajaran POE, sehingga memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran (materi yang hendak dipelajari ditemukan langsung oleh siswa) yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal dan meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya.

2. Untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan pada materi gaya.
3. Untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi gaya.
4. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan menggunakan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap pembelajaran IPA terutama pengembangan atau peningkatan mutu pembelajaran IPA melalui penerapan strategi pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) berbantuan permainan tradisional di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, antara lain bagi guru, siswa, sekolah, peneliti dan bagi orang lain atau peneliti selanjutnya.

a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan guru mampu menggunakan berbagai jenis strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, guru juga tidak hanya berperan sebagai penransfer pengetahuan tetapi juga sebagai inovator, fasilitator, dan motivator. Guru juga dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal dengan menciptakan berbagai inovasi-inovasi.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat menambah pengalaman belajar siswa, bahwa dalam belajar tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi

dapat juga dilakukan dengan menemukan sendiri konsep-konsep dengan melakukan pengamatan secara langsung.

- 2) Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas, dan kreatifitas sehingga memiliki kebermaknaan bagi siswa.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah, terutama sekolah yang menjadi tempat atau lokasi berlangsungnya penelitian ini, sehingga sekolah tersebut bisa di jadikan sebagai sekolah percontohan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti sebagai calon guru dalam upaya menerapkan pengetahuannya tentang berbagai metode, model dan strategi pembelajaran yang diperoleh dalam perkuliahan dan bagi mahasiswa yang belum melakukan penelitian, penelitian ini dapat dipakai sebagai suatu kajian teori dalam melangkah ke jenjang mata kuliah penelitian. Selain itu juga dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan strategi POE berbantuan permainan tradisional dalam pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada materi gaya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang juga membahas mengenai materi gaya, strategi pembelajaran POE, permainan tradisional dan kemampuan berpikir kritis.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Dalam latar belakang diuraikan secara garis besar penelitian yang akan dilakukan yaitu pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa dalam upaya agar siswa mampu memilah dan memilih berbagai informasi yang masuk.

Kemudian dilanjutkan dengan bab II merupakan studi literatur, di dalamnya terdapat teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian yang akan dilakukan, hasil penelitian relevan yakni penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain, kerangka berpikir dan hipotesis.

Adapun bab III merupakan metode penelitian, memuat metode dan desain penelitian, subjek penelitian yang di dalamnya terdapat populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, variabel dalam penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik pengolahan dan analisis data. Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Bab V merupakan simpulan dari hasil dan pembahasan penelitian dan saran berupa hal-hal yang belum terealisasi dengan baik dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, dalam skripsi ini tidak lupa juga mencantumkan daftar pustaka yang memuat sumber-sumber berupa buku, jurnal dan artikel dari internet mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

