

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagian yang penting dalam kehidupan manusia salah satunya yaitu pendidikan, melalui pendidikan akan terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dengan potensi yang diusahakan akan berkembang melalui pengalaman pembelajaran. Sistem pendidikan di Indonesia difokuskan kepada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *Life Skill* yang kemudian dapat menopang kehidupan peserta didik dimasa yang akan datang. Pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulai seperti keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Melalui pendidikan diharapkan dapat terbentuknya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dalam menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemerintah melakukan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni dengan meningkatkan mutu pendidikan dalam keseluruhan sistemnya seperti pemberian operasional sekolah (BOS), beasiswa, fasilitas pembelajaran dan memberikan pelatihan untuk guru. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan titik awal untuk mengembangkan kemampuan dasar, menulis, berhitung, membaca, menyimak dan keterampilan lainnya.

Pada abad-21 terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki oleh manusia di Indonesia antara lain: (1) berpikir kritis, (2) pemecahan masalah, (3) kolaborasi dan (4) komunikasi. Pengembangan keterampilan abad-21 dapat dilakukan dalam semua disiplin ilmu salah satunya yakni pada disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu, guru memiliki peranan yang begitu penting dalam mendesain pembelajaran yang baik dan interaktif agar dapat membentuk keterampilan siswa dalam berpikir kritis khususnya dalam pembelajaran IPS. Keterampilan berpikir kritis penting untuk diajarkan kepada siswa, agar siswa dapat menolong dirinya dan orang lain dalam menghadapi masalah dalam kehidupan (Susilowati, Relmasira, Hardini, 2018). Dengan keterampilan berpikir kritis siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan penguasaan terhadap materi pembelajaran secara mendalam, sehingga siswa dapat menemukan cara untuk penyelesaian soal-soal yang diberikan oleh guru. Keterampilan berpikir kritis disebut juga sebagai *High Order Thinking Skill (HOTS)* dalam Kerangka Taksonomi Bloom.

Keterampilan berpikir kritis penting diterapkan dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar kelas IV karena Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang berkaitan dan berhubungan dengan masyarakat. Mata pelajaran IPS di SD, memberikan wawasan yang luas mengenai kehidupan sosial dan masyarakat serta mengkaji keberagaman budaya yang ada di masyarakat khususnya di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya. Oleh sebab itu, guru sudah seharusnya menyajikan program pembelajaran IPS yang menarik dan interaktif agar meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Namun pada kenyataannya, pada wawancara yang peneliti lakukan guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS hanya sebatas menggunakan metode konvensional saja dan pembelajaran dilakukan hanya satu arah yakni guru sebagai pusat pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sehingga hal tersebut tidak melatih siswa untuk aktif dan berpikir kritis

dalam pembelajaran. Metode ceramah yang tidak menarik, membuat siswa menjadi pasif dan tidak merangsang daya pikir siswa, metode konvensional ini dalam pemakaiannya hendaknya dibatasi, sebaiknya guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya terlibat aktif di dalam pembelajaran.

Selain itu, proses pembelajaran IPS lebih menggunakan metode menulis dan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media saat pembelajaran dikarenakan sulitnya guru dalam membuat media pembelajaran yang cocok. Sangat jarang penggunaan media dan model pembelajaran yang interaktif, membuat pembelajaran IPS di kelas IV hanya berpusat pada guru dan membuat siswa pasif dalam pembelajaran serta akan membuat siswa lebih cepat bosan saat kegiatan pembelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran dan media dalam kegiatan mengajar sangat penting, sebab dengan penggunaannya model dan media akan membuat tujuan dari pembelajaran tercapai.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal tersebut dapat dianalogikan dengan pikiran seperti otak kita yang memiliki peran layaknya komputer dimana ada menginput dan menyimpan informasi di dalamnya. Wenger (1998) dalam Huda, M (2014:2) mengemukakan bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan tingkatan level yang berbeda - beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial. Proses pembelajaran melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan satu sama lain, maka dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan interaktif serta merangsang keterampilan berpikir kritis siswa.

Oleh karena itu, guru sebaiknya memahami beberapa model-model dan media pembelajaran supaya pembelajaran di kelas dapat terlaksana lebih hidup serta bervariasi agar dapat meningkatkan siswa dalam semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* yang dapat membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran yang dilaksanakan dengan berkelompok. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif *Snowball Throwing* melatih siswa untuk saling berinteraksi sesama teman sekelasnya. Maka sebab itu, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* sangat diperlukan.

Ada pun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hujaemah,dkk (2019), bahwa pada terdapat pengaruh penerapan model kooperatif *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPA di SD terjadi peningkatan yakni nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,5, sedangkan nilai rata-rata dari *posttest* sebesar 79,86. Rerata hasil belajar IPA mengalami kenaikan sebesar 40,31 dari 39,5 menjadi 79,86. Hal ini menjelaskan bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusnina,dkk (2022), mengemukakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media komik terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dikelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model kontekstual. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 52,28% pada kelas eksperimen dengan kategori *gain score* sedang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media komik, sedangkan pada kelas kontrol keterampilan berpikir kritis siswa dengan model kontekstual sebesar 25,24% dengan kategori *gain score* rendah.

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media roda jelajah yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Model *Snowball Throwing* memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa yakni melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman sekelompoknya. Dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah. Sedangkan media roda jelajah merupakan media visual yang dirancang secara sederhana. Media pembelajaran ini di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan dan sederhana. Maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul: **“Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Media Roda Jelajah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Serang 7”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS antara kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media roda jelajah dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan media roda jelajah terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Serang 7?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS antara kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media roda jelajah dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media roda jelajah terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Serang 7.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yang terkait. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai saran untuk menambah referensi dalam penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* berbasis media roda jelajah terhadap peningkatan keterampilan berfikir kritis siswa materi keberagaman budaya. Adapun manfaat yang diperoleh secara praktis sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk meningkatkan kreatifitas dalam penggunaan model dan media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

2. Bagi Peserta didik

Memberikan siswa pengalaman bermakna dalam belajar dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti dan peneliti dapat memperluas wawasan serta pengalaman tentang Pengaruh model *Snowball Throwing* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS Kelas