BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad ke-21 merujuk pada pendekatan pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan serta memenuhi kebutuhan zaman yang semakin global dan perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi. Menurut Voogt, J. (Abdurahman, A., Dkk, 2024, h 2), pembelajaran abad 21 berfokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang sejalan dengan tuntutan kontemporer, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah.

Menurut Robert Ennis (Sihotag, K. 2019, h 37) berpikir kritis didefinisikan sebagai pemikiran yang reflektif dan mampu untuk mengambil keputusan. Artinya, sikap kritis tidak hanya berhenti pada kemahiran dalam menyimpulkan atau berargumen, tetapi juga pada kemampuan untuk mengevaluasi terhadap pernyataan-pernyataan mana yang baik dan mana yang buruk. Berpikir kritis harus ditanamkan sejak anak masih duduk di bangku sekolah dasar, agar mereka dapat mempertanyakan informasi yang mereka terima, berpikir dengan cermat, dan membuat keputusan yang tepat.

Sekolah dasar pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial yang diberi amanah atau tugas khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis (Nugraha, N,F, dkk, 2020, h 11). Hal ini berarti, sekolah dasar merupakan perwujudan dari salah

satu lembaga pendidikan yang diamanatkan untuk menyelenggarakan pendidikan yang dilaksanakan selama 6 tahun, untuk mempersiapkan peserta didik menuju ke tingkat sekolah menengah pertama. Pada jenjang sekolah dasar, siswa akan mempelajari berbagai macam pengetahuan yang terbagi ke dalam mata pelajaran, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPAS, Bahasa Indonesia dan P5.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan peserta didik agar memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan kaidah, tujuan, dan fungsinya (Zulaeha, I., dkk., 2024, h 2). Maksudnya, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih siswa dengan keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah, tujuan, dan fungsinya. Keterampilan ini mencakup kemampuan menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi, baik lisan maupun tulisan, dengan mematuhi aturan tata bahasa yang berlaku. Dengan demikian, bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan membaca, memahami teks bacaan, sebagai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang mendukung berpikir kritis, menyampaikan ide, dan berinteraksi secara sosial.

SDN 2 Mulyaguna sebagai tempat penelitian telah menggunakan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pra-observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Indikator permasalahannya dapat terlihat dari rendahnya

kemampuan siswa dalam menjawab soal yang membutuhkan pemikiran kritis, seperti soal cerita yang membutuhkan pemahaman yang mendalam, analisis, dan penarikan kesimpulan.

Data menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang berhasil menjawab soal-soal tersebut dengan benar, sedangkan 60% lainnya masih menghadapi kesulitan. Observasi juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran seperti video interaktif, atau permainan edukasi yang dapat membuat kemampuan berpikir kritis siswa jarang digunakan. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media tersebut adalah media teka-teki silang.

Media teka-teki silang mencakup berbagai jenis yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, berpikir kritis, dan memahami informasi. Menurut Kalsum (Ahmadi, F. & Ibda, H., 2022. H 283) banyak hal yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi pedagogik, permainan pun dapat dijadikan media yang efektif. Salah satunya media *game*. Sementara itu, Anggra (Ahmadi, F. & Ibda, H., 2022. h 286) menjelaskan bahwa *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks ini tidak serius hanya bertujuan refreshing saja, salah satu *game* tersebut ialah *game puzzle* yang artinya teka-teki. Teka-teki silang menjelaskan bahwa nama ini sangat relevan dan menarik karena mampu menggambarkan dengan jelas

dasar dari pembelajaran dengan cara yang baru namun penuh dengan keunikan. Media pembelajaran ini dirancang lebih interaktif, mengundang rasa ingin tahu, serta melatih siswa untuk mencari solusi melalui analisis dan informasi.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yakni pertama, penelitian yang dilakukan oleh Miftah Maulina Syifa & Encep Supriatna (2022), disimpulkan bahwa ada pengaruh media teka-teki silang terhadap kemampuan berpikiran kritis siswa pada pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni,dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa teka-teki silang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI Al karim Surabaya. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Intan Indah Tri Murti, dkk (2021) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif pembelajaran IPS siswa kelas III.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, yang membuat peneliti memberikan terobosan baru dalam pembelajaran dengan menggunakan media teka teki silang. Untuk itu, peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan media teka teki silang terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 2 Mulyaguna"

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Mulyaguna masih rendah.
- b. Pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan media konvensional, buku teks, tanpa diselingi dengan media atau strategi lain yang lebih beragam, yang menarik dan kreatif, sehingga proses pembelajaran masih monoton.
- c. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
- d. Rendahnya minat membaca siswa.
- e. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada:

- a. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi keterampilan membaca dan memahami teks yang sesuai kurikulum kelas V yaitu Teks Eksposisi
- b. Siswa kelas V SD menjadi subjek penelitian.
- c. Penilaian difokuskan pada kemampuan berpikir kritis siswa

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “ Apakah terdapat pengaruh penggunaan media teka teki

silang terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 2 Mulyaguna?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media teka teki silang terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD N 2 mulyaguna.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam bidang pendidikan dasar, terutama tentang cara mengajar dengan menggunakan Teka-Teki Silang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, yaitu media teka-teki silang membuat mereka lebih semangat dan mudah memahami materi pembelajaran.
2. Bagi Guru, yaitu media teka-teki silang ini dapat menjadi panduan mengenai cara mengajar yang menarik, menyenangkan dan dapat membantu siswa berpikir lebih dalam lagi.
3. Bagi Sekolah, yaitu hasil penelitian ini dapat dipakai untuk memperbaiki cara mengajar di kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih aktif, kreatif dan hasil belajar siswa meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, yaitu penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.