

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah organisasi Pendidikan yang melaksanakan kegiatan Pendidikan yang dikelola secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Ismaya, 2019). Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam pengembangan segenap potensi dalam rangka untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan adalah Pendidikan perihal karakter, atau Pendidikan yang memedomani esensi karakter dalam tiga ranah cipta, rasa, dan karsa (Juliani & Bastian, 2021).

Pada hakikatnya Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, berbangsa dan bernegara (Sutianah, landasan pendidikan, 2019). Hal diatas menunjukkan bahwa Pendidikan merupakan suatu Upaya untuk mengembangkan potensi pada peserta didik. Potensi yang dimiliki peserta didik tentunya berbeda -beda, yang nantinya sebagai tugas pendidik untuk mampu melihat dan mengasah bakat atau potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Sutianah, landasan pendidikan, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 136 Palembang pada Januari 2024, Bersama wali kelas IV, yang

menjelaskan bahwa nilai pembelajaran IPAS dengan jumlah 30 siswa, 10 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 70, sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah dengan nilai 70. Sedangkan 20 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 50. Wali kelas menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya paham terhadap materi yang sudah disampaikan pada mata Pelajaran IPAS, terutama pada saat pemberian soal uraian, terlihat dari indikator siswa mampu mengidentifikasi permasalahan pada soal dan siswa belum bisa menentukan permasalahan tersebut, dikarenakan metode pembelajaran yang masih konvensional yaitu metode ceramah, jarang menggunakan model pembelajaran, dan dalam proses belajar mengajar guru juga jarang menggunakan media sebagai bahan ajar, guru menggunakan teks/gambar yang terdapat pada buku siswa. Media yang kurang menarik membuat pembelajaran menjadi pasif, sehingga mengakibatkan siswa sulit memahami materi pembelajaran.

Adapun masalah utama yang dihadapi saat ini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang tergolong masih rendah, serta peserta didik yang belum bisa memahami serta menganalisis pemecah masalah (Nadhiroh & Anshori, 2023). Dalam hal ini pembelajaran bukan hanya berfokus pada minat peserta didik saja yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran akan tetapi kemampuan berpikir kritis pun perlu diperhatikan.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, maka diperlukan model pembelajaran yang efektif dan memberikan media pembelajaran yang kreatif. Dalam penelitian ini penulis menerapkan model pembelajaran *take and give* berbantuan media kartu Nusantara. Model pembelajaran *take and give*

adalah gaya belajar yang mendorong siswa untuk berbagi materi yang diberikan oleh guru (Huda, Dewi, & Pratiwi, 2023). Dengan kata lain model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada setiap peserta didik satu dengan yang lain. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa berpikir kritis, agar siswa dapat lebih memahami dan membuat pembelajaran lebih menarik maka perlunya juga menggunakan media untuk mendukung model pembelajaran yaitu dengan menggunakan media kartu Nusantara.

Media Kartu Nusantara merupakan suatu kartu-kartu yang berisi gambar serta tulisan yang menarik tentang keberagaman budaya Indonesia, sehingga dapat membuat tertarik dalam membaca dan lebih memahami materi pembelajaran. Media kartu dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan juga siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran setiap siklusnya (Huda, Dewi, & Pratiwi, 2023). Media kartu berisi materi ajar berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan sesuai dengan materi yang disajikan. Permainan dapat memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan dan mengembangkan pengendalian emosi bila kalah atau menang, serta lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Kartu merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa, kartu juga merupakan media visual, karena kartu berisi materi ajar berupa gambar atau tulisan yang dapat dilihat.

Penelitian yang relevan pada penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh, (Huda, Dewi, & Pratiwi, 2023), dengan judul, Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 04 Wagir Lor Kabupaten Ponogoro Pada Pembelajaran IPA. Persamaan pada penelitian ini bahwa sama-sama menggunakan model *take and give* dan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas yang diambil. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh, (Ovalisda, Fuad, & Junita, 2020), dengan judul, Pengaruh Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Terhadap kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh Pada Materi Gaya. Persamaan pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *take and give* dan kelas yang sama. Sedangkan perbedaannya yaitu untuk mengukur kemampuan kognitif. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh, (Hidayati, 2022) dengan judul, Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Kebondalem Mojosari. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode *take and give* dan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan perbedaannya pada kelas dan lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian mengenai permasalahan tentang berpikir kritis diatas, Solusi dengan metode *take and give*, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Kartu Nusantara Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 136 Palembang Pada Materi Indonesiaku Kaya Budayaku Mata Pelajaran IPAS”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar yang digunakan hanya berfokus pada buku Pelajaran.
- 2) Penerapan model pembelajaran yang masih konvensional atau berpusat pada guru.
- 3) Media pembelajaran berupa teks/gambar yang ada pada buku pelajaran .
- 4) Siswa kelas IV di SD 136 Palembang masih belum bisa berpikir kritis dalam mengidentifikasi soal mata Pelajaran IPAS.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas untuk menghindari pentingnya masalah yang akan diteliti, maka pembatasan cakupan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Kemampuan yang diukur adalah berpikir kritis siswa, pada indikator siswa mampu Mengidentifikasi, Menganalisis, Mengevaluasi, Memecahkan Masalah dan Membuat kesimpulan.
- 2) Lingkup Pelajaran yang dibahas adalah Mata Pelajaran IPAS BAB 6 Pada Materi Indonesiaku Kaya Budayaku Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.
- 3) Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Kartu Nusantara Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 136 Palembang Pada Materi Indonesiaku Kaya Budayaku Mata Pelajaran IPAS?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Ada/Tidak Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media Kartu Nusantara Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 136 Palembang Pada Materi Indonesiaku Kaya Budayaku Mata Pelajaran IPAS.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, Adapun manfaat penelitian dapat dilihat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV tentang materi Indonesiaku Kaya Budayaku Pada Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Kartu Nusantara.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis yakni sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media kartu Nusantara.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah wawasan serta menjadi motivasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi tujuan untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengetahui hasil kemampuan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran IPAS dengan menggunakan menggunakan model *take and give* berbantuan media kartu Nusantara.