

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki kata dasar yaitu “didik”, yang bermakna proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran” (KBBI). Pendidikan merupakan proses yang mencakup bermacam kegiatan terkait kehidupan sosial individu serta sebagai wadah meneruskan adat budaya sosial antar generasi. Ahmad Tafsir mendefinisikan pendidikan sebagai usaha pendidik pada anak didik dengan tujuan mencapai perkembangan maksimal yang positif. Salah satu usaha yang dilakukan yakni cara mengajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik. Usaha lainnya yakni memberi contoh (teladan), memberi pujian serta hadiah, mendidik dengan cara membiasakan, serta usaha lainnya.

UU No. 20 Tahun 2003 mengenai “Sistem Pendidikan Nasional” mendefinisikan pendidikan sebagai: “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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Jadi, pendidikan dimaknai sebagai usaha sadar serta terencana dengan tujuan terwujudnya kondisi belajar serta proses belajar yang mengasah potensi siswa yang dibutuhkannya serta masyarakat.

Pendidikan di Indonesia mengacu kepada nilai-nilai keagamaan, kebudayaan nasional Indonesia, serta tanggap akan berubahnya zaman. Perkembangan serta perubahan tersebut adalah dampak dari perubahan global, seni dan budaya, serta perkembangan IPTEK yang dimana perlunya perbaikan pendidikan nasional dengan berbagai upaya. Adapun upaya yang perlu dilakukan yaitu merubah serta memperbaiki kurikulum, meningkatkan mutu pendidik serta peserta didik serta peningkatan daya dukung sarana dan prasarana.

Proses belajar diharapkan menciptakan suasana yang kondusif untuk siswa. Hal terkait tercermin pada pembelajaran di sekolah yang lebih modern dari sebelumnya. Pembelajaran tidaklah terbatas pada proses pengajaran, namun juga membentuk peserta didik agar menjadi cerdas serta mampu mengembangkan potensinya.

Upaya yang dapat dilakukan agar menghasilkan pembelajaran dengan kualitas yang baik dan terwujudnya tujuan pendidikan nasional disarankan untuk dilaksanakan sejak jenjang sekolah dasar yang menjadi landasan awal. Di sekolah dasar peserta didik juga dibentuk karakternya agar memiliki kemampuan di ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik yang berpengaruh pada efektifitas pembelajaran di kelas.

Akan tetapi, metode pembelajaran di sekolah cenderung menghambat dibandingkan memotivasi potensi peserta didik. Hal tersebut membuat tidak

semua peserta didik mendengarkan, menerima informasi, dan taat pada segala perlakuan guru. Kebiasaan tersebut kerap kali tidak mendapat usaha lebih dari guru dan berpengaruh pada perilaku belajar peserta didik, seperti takut menyampaikan pendapat serta bergantung pada orang lain.

Penentuan model serta metode belajar yang selaras terhadap tujuan kurikulum serta potensi siswa adalah keterampilan dan kemampuan wajib seorang guru. Ketepatan guru ketika memilih model serta metode pembelajaran memberi pengaruh pada ketercapaian keberhasilan serta hasil belajar peserta didik. Sehingga, guru diharuskan untuk mengaplikasikan metode serta model belajar yang menarik sekaligus memberi ruang untuk peserta didik agar kreatif serta berpikiran kritis. Hal tersebut membuat aspek kognitif, efektif, serta psikomotorik peserta didik berkembang dengan maksimal.

Keberhasilan pembelajaran berkaitan erat dengan model belajar yang diterapkan sehingga diharapkan model belajar bervariasi serta efektif. Hal tersebut bertujuan terciptanya pembelajaran menyenangkan serta membantu siswa mendapatkan serta memahami informasi dalam waktu jangka panjang. Sehingga, model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif.

Penggunaan sumber belajar seperti permainan mampu menjadi penunjang dalam menghadirkan suasana belajar yang kondusif. Permainan selaku media belajar dapat meningkatkan aktivitas yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar dan diyakini mampu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Pembelajaran dengan bantuan media mampu menciptakan pengalaman belajar

yang penuh makna karena peserta didik diarahkan untuk belajar serta dilatih dalam menyelesaikan masalah di sekitarnya. Media permainan pada pembelajaran dapat memberi peningkatan kemampuan berpikiran kritis.

Kemampuan berpikir bermanfaat besar pada proses memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini, kemampuan berpikir kritis merupakan jenis kemampuan berpikir. Berpikir kritis dianggap sebagai karakteristik yang memiliki manfaat besar untuk peserta didik. Susanto (2013) berpendapat “Berpikir kritis adalah suatu kegiatan tentang ide atau gagasan yang menghubungkan konsep yang diberikan dengan masalah yang terjadi”. Kemampuan tersebut diharapkan agar berkembang sejak dini khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika mencakup beragam konsep atau permasalahan sehari-hari yang membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Sehingga, peserta didik mampu membedakan informasi yang baik atau buruk dan memutuskan suatu hal dengan tepat serta bertanggung jawab pada informasi yang didapatkan melalui berpikir kritis.

Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan adanya beberapa masalah terkait suasana belajar yang kurang kondusif. Hal tersebut membuat kurang optimalnya pembelajaran yang terlihat dari kurangnya respon siswa seperti pengajuan pertanyaan yang masih sedikit pada saat pembelajaran.

Kurangnya pemanfaatan media belajar serta pembelajaran yang cenderung berbasis buku serta papan tulis merupakan salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut. Selain itu, model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat suasana belajar menjadi pasif. Adapun sarana dan prasarana di sekolah

juga kurang dimaksimalkan sehingga pembelajaran kurang kondusif. Hal-hal tersebut tentunya memberi pengaruh pada kemampuan berpikir kritis yang kurang berkembang secara maksimal.

Penerapan model belajar juga memberi dampak kemampuan berpikir kritis siswa, seperti halnya model pembelajaran *problem solving*. *Problem solving* terpusat pada siswa dengan melibatkannya ketika menyelesaikan masalah meliputi kemampuan berdiskusi dan berkomunikasi. Penerapan model tersebut membuat siswa terbiasa berpikir kritis agar tercapainya tujuan belajar. Keunggulan model pembelajaran tersebut yakni berfokus kepada makna yang memberi peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta didik.

Model *problem solving* berbantuan permainan *mino card* diterapkan pada penelitian ini. Permainan *mino card* diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang penuh makna serta membantu peserta didik mengembangkan potensi, pengalaman belajar, kemampuan berpikir kritisnya. Permainan tersebut juga diharapkan menghadirkan kondisi belajar yang kondusif serta menyenangkan sekaligus memberi dampak pada kurun waktu yang lama. Permainan *mino card* dapat dijadikan sumber belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara fisik maupun mental. Dengan adanya bantuan permainan *mino card* dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Dari pemaparan tersebut, dilaksanakanlah penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Permainan *Mino Card* Terhadap Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Gianyar Tahun Ajaran 2023/2024”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi dari latar belakang tersebut sebagai berikut.

- 1.1.1 Matematika dianggap sulit serta tidak menyenangkan.
- 1.1.2 Matematika mengharuskan adanya pemecahan masalah serta perhitungan namun mayoritas peserta didik cenderung takut menyampaikan pendapat dan bergantung dengan orang lain.
- 1.1.3 Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- 1.1.4 Kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibatasi untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, sebagai berikut.

- 1.1.5 Penggunaan model *problem solving* yang jarang digunakan karena lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional.
- 1.1.6 Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif dalam di kelas IV SD M Gugus 1 Gianyar.
- 1.1.7 Kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas IV yang belum optimal dilihat suasana pembelajaran kurang kondusif sehingga siswa jarang mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1.2.1 Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa dengan model *problem solving* berbantuan permainan *mino card* di kelas

IV SD Gugus 1 Gianyar TA 2023/2024?

- 1.2.2 Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis matematika kelompok siswa dengan pembelajaran konvensional di kelas IV SD Gugus 1 Gianyar TA 2023/2024?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis matematika dari kedua kelompok?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu.

- 1.3.1 Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis matematika dengan penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan permainan *mino card* pada siswa kelas IV SD Gugus 1 Gianyar TA 2023/2024.
- 1.3.2 Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis matematika melalui penggunaan pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD Gugus 1 Gianyar TA 2023/2024.
- 1.3.3 Mengetahui perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis matematika antar kedua kelompok.

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, diantaranya.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberi manfaat bagi pengembangan pembelajaran yang aktif agar kemampuan berpikir kritis bekerja dengan optimal dalam proses pembelajaran.

## 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya.

### 1.4.2.1 Siswa

Memberi pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa serta memberi motivasi belajar peserta didik.

### 1.4.2.2 Guru

Sebagai masukan positif pada pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memberi peningkatan prestasi belajar.

### 1.4.2.3 Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam mengambil kebijakan terkait proses pembelajaran.

### 1.4.2.4 Peneliti Bidang Sejenis

Sebagai referensi untuk peneliti lainnya yang meneliti objek serupa.

