

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Model Pembelajaran SD**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran SD**

Menurut Trianto,(2010) Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang mencakup perumusan tujuan, tahapan aktivitas pembelajaran, pengaturan suasana kelas, serta manajemen pembelajaran. Model ini berperan sebagai acuan bagi guru dan perancang pembelajaran dalam menyusun serta mengimplementasikan proses pembelajaran secara sistematis.

Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang meliputi perumusan tujuan pengajaran, tahapan-tahapan kegiatan belajar, pengondisian lingkungan belajar, serta pengelolaan aktivitas di dalam kelas (Trianto, 2010).

Menurut Widowati, (2010) Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam merancang aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Model ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun perancang pembelajaran sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam merancang aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Model ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun perancang pembelajaran sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran (Berdianti, 2014) . Model pembelajaran merupakan rancangan yang menjelaskan secara terperinci bagaimana menciptakan kondisi lingkungan belajar yang mendukung terjadinya interaksi edukatif, sehingga dapat memfasilitasi perubahan serta perkembangan diri peserta didik (Sukmadinata, 2012).

Berdasarkan berbagai definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan oleh pendidik dalam merancang proses belajar secara efektif dan tepat sasaran. Model ini berperan sebagai langkah sistematis dalam menyusun pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran tercapai, serta menjadi acuan bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terarah.

b. Model Pembelajaran RICOSRE

Pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran RICOSRE (*Reading, Identifying, Constructing, Solving, Reviewing, Extending*). Model RICOSRE

merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah dan telah dikembangkan oleh (Zubaidah et al., 2018). Sintaks model pembelajaran RICOSRE berasal dari model pembelajaran pemecahan masalah yang dikembangkan oleh John Dewey.

Beberapa ahli telah mengemukakan model berbasis pemecahan masalah, seperti Polya, Krulick dan Rudnick, serta Kurson. Dengan memanfaatkan tahapan penelitian dan pengembangan yang diusulkan oleh Plomp, model RICOSRE dikembangkan dengan memodifikasi tahapan pemecahan masalah dari para pakar tersebut. RICOSRE merupakan singkatan dari sintaksis yang mencakup *Reading, Identifying a problem, Constructing the solution, Solving the problem, Reviewing the solution, dan Extending the solution* (Mahanal & Siti Zubaidah, 2017). Model Pembelajaran RICOSRE memiliki potensi untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena pada setiap tahapnya, siswa dilibatkan dalam mencari solusi dari suatu permasalahan. Dengan demikian, siswa dapat memperluas pengetahuan yang telah dimiliki dan menghubungkannya dengan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi (Mahanal et al., 2019).

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau sarana yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Daulee, 2019).

Menurut Rohani, (2020), Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau sumber yang dapat memperlancar proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi siswa, serta melibatkan berbagai unsur fisik dan lingkungan yang relevan untuk mendukung kegiatan belajar (Moto, 2019).

Media pembelajaran mencakup segala bentuk yang dapat merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Definisi ini secara luas mencakup elemen-elemen seperti sumber belajar, lingkungan, manusia, serta metode yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran atau pelatihan (Ekayani et al., 2017).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sumber belajar yang berbentuk fisik, berisi materi pendidikan, dan dapat

diakses oleh siswa. Fungsi utamanya adalah untuk merangsang minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Mahmuda, 2018).

Menurut pendapat para ahli, media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyampaikan materi selama proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman mereka, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi antara peserta didik dengan media dan lingkungan belajar menjadi sangat penting pada akhir 1990-an dan tetap menjadi perhatian utama selama dekade pertama abad ke-21. Hal ini menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan karena peserta didik adalah individu yang secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif.(Tennyson, 2010).

Menurut Mupida et al.,(2019) media pembelajaran dapat menjalankan tiga fungsi utama ketika digunakan untuk individu, kelompok kecil, atau audiens yang lebih besar. Fungsi pertama adalah memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan, dengan harapan dapat menumbuhkan minat dan mendorong peserta didik untuk beraksi. Fungsi kedua adalah menyajikan informasi. Media

pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok peserta didik, dengan isi dan bentuk penyajian yang bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi ketiga adalah mencapai tujuan pembelajaran, di mana informasi dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik baik secara mental maupun emosional.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemajuan teknologi. Hal ini mengakibatkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri dan karakteristik masing-masing media. Menurut Aghni,(2018) beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan indera penglihatan merupakan fokus utama media visual. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk berkomunikasi secara lisan dan nonverbal. Dari yang paling mendasar hingga yang paling canggih, media visual—seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga—mendominasi pengalaman belajar di kelas.

- 2) Kombinasi media yang dikenal sebagai media audio-visual yang fokus pada penggunaan audio dan media yang fokus pada penggunaan visual. Media ini biasanya disajikan dalam bentuk video, film pendek, gambar atau slide yang disertai suara, dan lainnya. Beberapa situs web yang menyediakan layanan pembuatan video animasi antara lain Go Animate, Video Scribe, Powtoon, Moovly, dan sebagainya.
- 3) Multimedia merupakan jenis media yang paling komprehensif di antara semua jenis media yang ada. Ciri utama dari multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi pengguna untuk mengendalikan media melalui alat kontrol yang tersedia. Dalam mata pelajaran kimia, multimedia banyak dimanfaatkan, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengakses materi tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Selain itu, bentuk lain dari multimedia yang digunakan mencakup media pembelajaran seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall*, dan lain-lain.

### 3. *Wordwall*

#### a. Pengertian *Wordwall*

*Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan perangkat digital seperti komputer atau smartphone

untuk menyajikan beragam jenis permainan edukatif. Alat ini digunakan sebagai sarana pendukung bagi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah mereka.(Purnamasari et al., 2020).

*Wordwall* adalah sarana pembelajaran daring yang menawarkan berbagai permainan interaktif yang mudah dimainkan. Dalam penggunaannya, peserta didik diminta untuk mengikuti arahan yang tersedia dan menentukan jawaban yang benar dengan mengklik pilihan yang sesuai. Platform ini memiliki antarmuka yang sederhana sehingga dapat digunakan dengan lancar oleh siswa maupun tenaga pengajar (Pamungkas, 2022).

b. Kelebihan *Wordwall*

Setiap media pembelajaran memiliki sisi positif dan negatif. Salah satu tantangan dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* adalah banyaknya pilihan model permainan yang justru dapat membingungkan pengguna. Oleh karena itu, pengembang perlu bersikap kreatif dan responsif dalam memberikan penjelasan yang jelas mengenai tujuan dari setiap permainan guna menghindari miskonsepsi. Dari sisi teknis, aplikasi ini juga membutuhkan akses internet karena hanya dapat diakses secara daring. Menurut Maghfiroh et al.,(2018) beberapa kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut :

- 1) Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa template.

- 2) Game ini dapat dikirimkan secara langsung melalui *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun aplikasi lainnya.
- 3) Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya
- 4) Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.
- 5) *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.
- 6) *Wordwall* cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa.

#### **4. Kemampuan Berfikir Kritis**

##### **a. Pengertian berfikir kritis**

Lismaya, (2019) Kemampuan berpikir merupakan bagian dari proses kognitif yang berperan sebagai panduan dalam menyusun pola pikir, dengan membaginya ke dalam aktivitas yang konkret. Salah satu bentuk dari kemampuan ini adalah membuat inferensi (*inferring*), yaitu keterampilan dalam menghubungkan berbagai informasi, petunjuk, dan fakta dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk meramalkan atau menyimpulkan suatu hasil akhir.

Upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara efektif dapat dilakukan dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman konkret yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. (Susilawati et al., 2020). Berpikir kritis merupakan keterampilan individu dalam mengevaluasi suatu situasi berdasarkan informasi dan data yang tersedia, guna menghasilkan kesimpulan yang logis. Kemampuan ini meliputi berbagai aspek, seperti klarifikasi informasi dasar, pengambilan keputusan, penarikan kesimpulan, pemberian penjelasan tambahan, membuat prediksi, mengolah serta menggabungkan informasi, dan sejumlah keterampilan lainnya. (Susilawati et al., 2020). Individu dengan kemampuan berpikir kritis dinilai mampu menyusun kesimpulan secara lebih mendalam serta mengajukan pertanyaan yang lebih fokus dan relevan

b. Kriteria dan Indikator Berfikir Kritis

Menurut Cahyono, (2017) Dalam menyelesaikan suatu permasalahan, siswa perlu memiliki sejumlah kriteria dan indikator berpikir kritis, yaitu fokus, alasan, inferensi, konteks situasi, kejelasan, serta pemahaman menyeluruh. Seluruh aspek tersebut dikenal dengan akronim FRISCO. Rincian dari masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1** Kriteria dan Indikator Berfikir Kritis

Kriteria Berfikir Kritis	Indikator
F ( <i>Focus</i> )	Siswa mengidentifikasi fokus, perhatian utama atau memahami persoalan pada soal yang diberikan.
I ( <i>Inference</i> )	Menilai kualitas kesimpulan, dengan asumsi alasan untuk dapat diterima atau siswa membuat kesimpulan dengan tepat untuk kesimpulan yang dibuat mendukung.
S ( <i>Situation</i> )	Memperhatikan situasi dengan seksama atau siswa menggunakan semua informasi yang sesuai dengan permasalahan.
C ( <i>Clarity</i> )	Memeriksa dan memastikan bahasa yang digunakan jelas atau siswa memberikan penjelasan lebih lanjut.
O ( <i>Overview</i> )	Siswa meneliti atau mengecek kembali secara menyeluruh dari awal sampai akhir (yang dihasilkan dari FRISC).
R ( <i>Reason</i> )	Siswa mengidentifikasi dan menilai akseptabilitas alasannya atau siswa memberikan alasan berdasarkan fakta atau bukti yang relevan pada setiap langkah.

## 5. Pembelajaran IPA kelas V

### a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mengkaji berbagai gejala alam, serta menyusunnya dalam bentuk konsep, fakta, prinsip, dan hasil temuan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian alam di sekitar kita. (Pebriani, 2017).

Menurut (Hisbullah & Selvi, 2018), IPA merupakan himpunan pengetahuan tentang benda dan peristiwa alam yang diperoleh melalui pemikiran logis serta hasil penelitian para ilmuwan, dengan menerapkan keterampilan eksperimen dan metode ilmiah.

Pembelajaran IPA bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami berbagai konsep IPA yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu mereka terhadap mata pelajaran ini. (Pebriani, 2017).

Karakteristik pembelajaran IPA menurut (Hisbullah & Selvi, 2018), adalah sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran IPA melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.
- b. Pembelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik).
- c. Pembelajaran IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan.
- d. Pembelajaran IPA merupakan proses aktif, yaitu pembelajaran yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.

Siswa kelas V SD umumnya berusia 10 hingga 12 tahun dan berada pada tahap perkembangan kognitif, di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis serta dapat memahami perspektif orang lain. Meski demikian, pemahaman mereka terhadap konsep konkret belum sepenuhnya matang, dan mereka masih mengalami kesulitan dalam menangkap ide-ide abstrak tanpa bantuan pengalaman langsung (Pebriani, 2017).

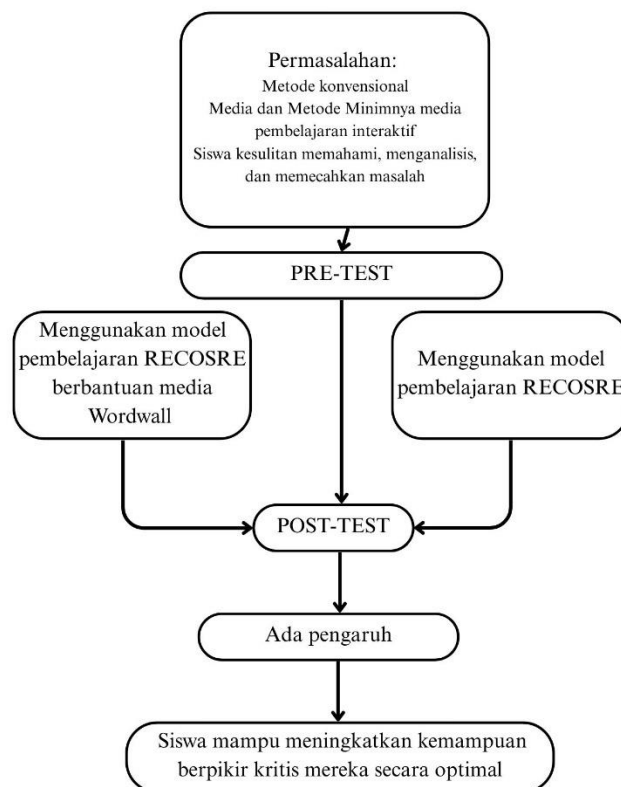
Di jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPA diajarkan secara tematik, yaitu dengan menghubungkan beberapa mata pelajaran melalui suatu tema tertentu. Pada penelitian ini, peneliti mengambil tema 6 yang membahas tentang panas dan perpindahannya, khususnya subtema 2 mengenai perpindahan kalor di lingkungan sekitar, yang difokuskan pada pembelajaran ke-1 dan ke-2 dengan menerapkan model pembelajaran RICOSRE.

## **B. Kerangka Berfikir**

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi penting di era abad ke-21 yang seharusnya dimiliki oleh semua peserta didik, termasuk siswa sekolah dasar. Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih berada pada level yang rendah. Rendahnya kemampuan ini salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum optimal. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan esensial yang perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan ini memiliki peran penting dalam aktivitas sehari-hari, sehingga perlu ditanamkan melalui proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis argumen, memberikan pemahaman terhadap berbagai interpretasi, serta membentuk pola pikir yang logis dan terstruktur guna mendukung pengambilan keputusan yang tepat.

Berdasarkan realitas di lapangan, pembelajaran di sekolah masih

didominasi oleh metode yang bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak menuntut siswa untuk belajar tanpa membekali mereka dengan strategi penyelesaian masalah. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga menyebabkan mereka kesulitan menghubungkan materi yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran melalui penerapan model dan media yang tepat. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa adalah penggunaan model pembelajaran RICOSRE yang dipadukan dengan media interaktif



**Gambar 2.1** Kerangka berpikir

### C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir diatas maka hipotesis penelitian yang ditarik oleh peneliti adalah:s

1. H1 : Penggunaan media *Wordwall* efektif untuk penyelesaian pemecahan masalah siswa SDN Banjarsari 01 dan siswa V di SDN Jiwan 02
2. H0 : Penggunaan media *Wordqwall* tidak efektif untuk penyelesaian pemecahan masalah siswa SDN Banjarsari 01 dan siswa V di SDN Jiwan 02.