

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20: 2003)

Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut diatas, maka Peningkatan kualitas dan proses dan hasil pembelajaran bagi pembelajar disetiap jenjang dan Tingkat Pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas Sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang Pembangunan nasional. Tugas tersebut menjadi tanggung jawab semua tenaga Pendidikan atau pihak-pihak yang terlibat dalam pengelolaan Pendidikan. Pada posisi ini peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam pembelajaran disekolah. Seiring dengan adanya perubahan dalam paradigma Pendidikan, yang sebelumnya menjadikan guru sebagai pusat (*teacher centre*) dalam pembelajaran dikelas, sekarang harus menjadikan siswa sebagai pusat (*student centre*) dalam pembelajaran yang melibatkan mereka (peserta didik) secara aktif dengan selalu membawa mereka pada kondisi nyata dilingkungan sekitar. Peserta didik harus belajar memahami permasalahan-permasalahan yang ada disekitarnya, sehingga menuntunnya untuk

bisa melakukan dan bisa mencari jalan keluar guna menyelesaikan masalah tersebut.

Di dalam aktivitas Pendidikan terdapat suatu proses, yaitu proses belajar. Proses tersebut terdiri atas beberapa tahapan yang harus dilalui bila seseorang ingin belajar. Belajar merupakan usaha yang berat karena siswa dituntut untuk berfikir kritis, kreatif dan teliti untuk memahami suatu pengetahuan. Salah satu tujuan program pembinaan pendidikan dasar dan prasekolah menurut Program Pembangunan nasional (Propenas) 2000-2004 adalah meningkatkan kualitas Pendidikan dasar dan prasekolah dengan kualitas yang memadai.

Sedangkan salah satu kegiatan pokok dalam upaya peningkatan kualitas adalah meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar mengajar melalui penilaian proses dan hasil belajar secara bertahap dan berkelanjutan sebagai upaya pengendalian mutu Pendidikan.

Pada era informasi yang semakin cepat dan kompleks, kemampuan berpikir kritis menjadi suatu kompetensi yang penting bagi setiap individu untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara tepat. Berpikir kritis tidak hanya penting dalam konteks akademik tetapi juga dalam kehidupan sosial dan profesional. Namun, berdasarkan beberapa penelitian di Indonesia, masih ditemukan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa/mahasiswa belum optimal. Misalnya, penelitian di bidang sains menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat ceramah menyebabkan kurangnya pengembangan berpikir kritis. Di sisi lain, faktor-faktor seperti literasi siswa yang rendah, metode

pembelajaran yang kurang menantang, dan kurangnya pengalaman dalam memecahkan masalah terbuka turut mempengaruhi.

Pendidikan pada zaman yang sedang berlangsung berbeda dengan pendidikan pada waktu sebelumnya. Perbedaan yang utama terletak pada hasil pembelajaran peserta didik. Hasil pembelajaran dalam pendidikan era ke-21 tidak hanya terfokus pada penguasaan seluruh materi pembelajaran, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan kognitif dan kemampuan sosial siswa. Keterampilan-keterampilan ini akan memberikan persiapan yang memadai bagi peserta didik untuk menghadapi perubahan zaman yang penuh tantangan (Haryanti, 2017)

Definisi berpikir kritis mengacu pada kemampuan untuk melakukan refleksi, menguji ulang, dan memodifikasi pemikiran yang sudah ada. Hal ini terjadi karena perkembangan zaman yang sangat pesat, yang menekankan perlunya masyarakat terusmenerus meningkatkan keterampilan mereka agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien dalam komunikasi dan interaksi global (Davidi dkk., 2021).

Diperlukan pengenalan kepada siswa mengenai pentingnya berpikir secara kritis agar mereka dapat melibatkan diri dalam menyelidiki dan mengungkap persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Firdaus dkk., 2020). Namun, pada faktanya pendidikan di Indonesia masih rendah sehingga siswa di Indonesia masih belum mampu berpikir kritis. Terdapat beberapa faktor yang

memengaruhi hal ini, dan salah satunya adalah strategi pembelajaran yang masih begitu monoton terutama pada beberapa mata pelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Metode ceramah hanya akan membuat siswa menjadi bosan dengan pembelajaran tersebut. Guru harus mengubah metode ceramah tersebut dengan metode lain yang dapat melibatkan siswa aktif dalam sebuah pembelajaran.

Hakikatnya proses pembelajara menurut Lilusmi(2022) diupayakan bahwa pembelajaran dapat untuk membantu siswa agar belajar secara baik. Pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran . Guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif , variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran *smart card*.

Media pembelajaran *smart card* sendiri menurut Novitasari (2013:5) *smart card* merupakan salah satu media yang digunakan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan . Media *smart card* dapat menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Menurut Permatasari ,et al.(2020) media *smart card* dapat mengubah pembelajaran menjadi sangat menyenangkan , menarik perhatian siswa agar tidak bosan.

IPAS merupakan penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ini merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua ilmu yang berbeda. Di Tingkat sekolah dasar Pelajaran ini diajarkan mulai fase B. Pelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan analitis peserta didik. Dalam pembelajaran ini peserta didik diajak mengamati, bertanya dan mencari tahu tentang fenomena alam dan social disekitarnya. Integrasi

antara ilmu alam dan social dalam satu Pelajaran memungkinkan peserta didik melihat keterkaitan berbagai fenomena dan bagaimana mereka saling mengetahui. Materi Pelajaran IPAS di SD mencakup beberapa topik yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan penting karena tidak hanya menanamkan pengetahuan tentang kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan sejarah bangsa, tetapi juga menumbuhkan sikap nasionalisme serta kemampuan berpikir kritis dalam memahami peristiwa sosial di lingkungan sekitar.

Namun, kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher centered). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis siswa tidak berkembang secara optimal dan hasil belajar yang dicapai pun cenderung rendah. Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor, di mana hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa 75% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS dan yang mencapai KKM sebesar 25% siswa. Selain itu, ketika diberikan pertanyaan analitis, sebagian besar siswa masih kesulitan menjelaskan sebab-akibat suatu peristiwa sejarah atau menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk

berpikir kritis. Salah satu media yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran SCPB (**Smart Card Pahlawan Bangsa**). Media ini berupa kartu edukatif yang berisi gambar dan informasi penting tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia. Melalui permainan atau kegiatan pembelajaran menggunakan kartu ini, siswa dapat belajar mengenali pahlawan, memahami perjuangan mereka, serta mengaitkan nilai-nilai perjuangan dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran SCPB (**Smart Card Pahlawan Bangsa**) tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk melakukan pengamatan, perbandingan, analisis, dan penalaran kritis terhadap informasi yang mereka peroleh. Dengan demikian, penerapan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam Penelitian ini Adalah :

1. Kemampuan berfikir kritis siswa masih rendah. Siswa cenderung hanya menerima informasi dari guru tanpa mengajukan pertanyaan, membandingkan pendapat, atau menarik kesimpulan secara mandiri. Mereka lebih fokus menghafal fakta daripada memahami makna dan hubungan antarperistiwa sejarah, khususnya mengenai *tokoh pahlawan bangsa*.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Berdasarkan nilai ulangan harian dan penilaian harian, sebagian besar siswa memperoleh nilai di

bawah KKM. Hal ini menunjukkan pemahaman konsep IPS, terutama materi tentang perjuangan para pahlawan, masih rendah.

3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak kontekstual. Pembelajaran IPS yang bersifat abstrak seringkali tidak dihubungkan dengan pengalaman nyata atau aktivitas bermain siswa, sehingga mereka kesulitan memahami materi secara mendalam.
4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Sebagian siswa tampak pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) dalam pembelajaran IPS siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor?
- b. Apakah penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor pada mata pelajaran IPS?
- c. Apakah penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor pada mata pelajaran IPS?

2. Pemecahan Masalah

- a. Guru merancang dan menerapkan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa), yaitu kartu berisi gambar dan informasi singkat tentang

tokoh-tokoh pahlawan nasional (nama, asal daerah, perjuangan, nilai keteladanan).

- b. Diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja menggunakan kartu SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) membantu melatih kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan *analisis, sintesis, evaluasi, dan argumentasi*.
- c. Melalui penerapan media SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa), siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna sehingga motivasi dan keterlibatan mereka meningkat

D. Tujuan Penelitian

1. Penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SDN 01 Nambangan Lor melalui penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) pada mata pelajaran IPS.
3. Peningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 01 Nambangan Lor pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa).

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat / kegunaan yang sebesar-besarnya baik secara teoretis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran inovatif, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis, penelitian ini juga memiliki kegunaan praktis diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti, Sebagai pengetahuan peneliti selama pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian di sekolah dasar.
- b. Bagi sekolah, menjadi acuan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media kreatif guna meningkatkan mutu Pendidikan.
- c. Bagi guru, sebagai inspirasi dan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- d. Bagi siswa, Meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan memahami judul penelitian ini, maka perlu definisi istilah agar sesuai dengan focus

penelitian. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan Adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa)

SCPB (Smart Card Pahlawan Bangsa) adalah media pembelajaran berbentuk kartu pintar yang berisi informasi, gambar, dan fakta menarik tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia.

2. Kemampuan berfikir kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan siswa dalam menganalisis, menilai, dan mengevaluasi informasi secara logis untuk mengambil keputusan yang tepat. Dalam pembelajaran IPAS, berpikir kritis mencakup kemampuan mengajukan pertanyaan mendalam, membedakan fakta dan opini, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

3. Hasil belajar

Hasil belajar Adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dari peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS setelah menggunakan media SCPB.

4. Mata Pelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar ilmu

pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membekali siswa dengan pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan hidup sehari-hari