

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir membuat manusia dengan mudah mencari pemahaman, menyelesaikan masalah, serta membuat keputusan sehingga manusia mampu menemukan jati dirinya tentang segala hal yang dialami dalam kehidupan. Proses berpikir ada empat cara yakni manusia berpikir atas apa yang terjadi di otak manusia, manusia berpikir berkaitan dengan fakta atau peristiwa yang sedang seseorang alami atau temukan dalam dunia ini, berpikir mungkin saja bisa divisualisasikan, ketika manusia mengekspresikan apa yang seseorang pikirkan, maka proses berpikir tersebut dapat diobservasi dan dikomunikasikan dengan baik (Maulana, 2017: 3). Empat cara berpikir tersebut diketahui bahwa manusia tidak lepas dari bagaimana cara mereka berpikir misalnya ketika seseorang bangun tidur sudah dihadapkan oleh beberapa pilihan yang mengharuskan seseorang memilih melanjutkan tidur atau melanjutkan hidup untuk kesiapan masa depan sehingga hal seperti ini pun kadang membuat seseorang untuk berpikir.

Kemampuan berpikir juga diterapkan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu berpikir kritis. Berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019: 8). Berpikir kritis

sama halnya meletakkan diri sendiri di dalam pencarian aktif untuk memahami apa yang sedang terjadi dengan menggunakan prosedur-prosedur menalar, mengevaluasi bukti, dan menimbang dengan hati-hati proses berpikir itu sendiri. Sedangkan, berpikir tidak kritis adalah otomatis percaya begitu saja apa yang anda baca atau dengar, tanpa jeda sedikit pun untuk menimbang apakah informasi itu akurat, masuk akal, atau benar (Chatfield, 2020: 25). Keberhasilan siswa dalam pendidikan dan kehidupan bermasyarakat dapat dikembangkan dengan cara berpikir melalui proses pembelajaran. Keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari partisipasi dalam mengerjakan tugas, keterlibatan dalam pemecahan masalah, aktif bertanya kepada guru atau siswa lain ketika ada materi yang belum dipahami, keaktifan mencari informasi untuk memecahkan permasalahan, keterlibatan dalam diskusi kelompok sesuai dengan instruksi guru, keinginan untuk memulai kemampuan terhadap hasil yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang ditemui Sudjana (Harianja dkk, 2022: 108).

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu untuk mengembangkan potensi berpikir tingkat tinggi siswa secara maksimal sampai siswa mampu mencapainya, untuk itu sikap kritis peserta didik dapat dikembangkan guru melalui pembelajaran yang berpusat pada otak kanan. Otak kanan diketahui mempunyai kreatif, holistik, spasial. Sedangkan, otak kiri mampu mengembangkan kemampuan berpikir rasional, analitis, dan linier. Otak kiri dapat mengontrol wicara dan otak kanan mengendalikan tindakan (Warti, 2019:

6-7). Guru dapat meminta siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah yang ada secara individu maupun kelompok dengan tujuan menumbuhkan berpikir kritis siswa. Hanya saja, tidak semua proses pembelajaran secara otomatis dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa namun proses pembelajaran yang mendorong diskusi dan banyak memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat, menggunakan berbagai gagasan, mampu memberikan kesempatan berpendapat untuk mengekspresikan gagasan dalam tulisan, mendorong kerjasama dalam mengkaji dan menemukan pengetahuan, mengembangkan tanggung jawab, refleksi diri dan kesadaran sosial politik, yang akan mengembangkan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis siswa sangatlah penting bagi siswa, sebab keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari maupun masalah yang datang untuk kedepannya (Harianja dkk, 2022).

Mengembangkan berpikir kritis siswa tentunya sangat dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung dan menyenangkan untuk membantu pemahaman siswa dalam berpikir kritis yaitu melalui media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik. Media pembelajaran bukan hanya sekedar media dalam pembelajaran, melalui sebuah motivasi belajar

bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sebuah media dalam sebuah pembelajaran sebab siswa akan mendapat banyak keuntungan yang sangat signifikan apabila dalam proses pembelajaran diterapkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa (Nurfadhillah dkk, 2021).

Media yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang dimainkan menggunakan sebuah dadu yang dilempar secara bergantian untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan bidak pada petak ular tangga Husna (Amaliyah, 2018:103). Keunggulan media ular tangga dalam pembelajaran yakni menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghibur, menjadikan siswa berpartisipasi mengikuti pembelajaran, dapat memberikan umpan balik secara langsung, adanya konsep atau peran dalam kehidupan bermasyarakat, bersifat luwes, permainan dapat dibuat dan diperbanyak Sadiman, dkk (Amaliyah, 2018: 104).

Pengembangan media pembelajaran ular tangga menjadi media pembelajaran yang sangat menyenangkan dan menghibur karena partisipasi siswa dalam membangun berpikir kritis siswa sangat sesuai dengan media pembelajaran yang diterapkan. Media pembelajaran ular tangga ini menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan siswa dapat berpikir kritis dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 September 2022 sampai dengan 14 Oktober 2022. Karakteristik siswa diantaranya senang bermain, senang berkelompok dan senang melakukan sesuatu dengan langsung, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebab di SD Negeri 2 Hadiwarno masih kurang tersedianya media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran ular tangga ini dapat dijadikan sarana pengembangan berpikir kritis siswa. Guru juga merasa bahwa media yang digunakan sulit untuk membuat siswa berpikir kritis kebanyakan pada saat pembelajaran masih dijumpai siswa yang mengantuk saat menjelaskan materi sehingga hal ini menandakan bahwa partisipasi dan antusias siswa di kelas masih rendah dan kerap sekali siswa merasa jenuh karena pembelajaran yang monoton. Guru memaparkan bahwa pihak sekolah belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa melainkan lebih ke kreativitas guru masing-masing dalam mengemas materi dengan menggunakan media pembelajaran di kelas.

Adanya permasalahan tersebut diperlukan suatu pemecahan masalah yang dapat memberikan solusi secara menyeluruh. Apabila guru tidak melakukan tindak lanjut maka akan menimbulkan problematika pembelajaran yang lebih tinggi untuk kedepannya. Problematika pembelajaran merupakan suatu permasalahan pada saat proses pembelajaran yang belum ditemukan solusi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi terhambat dan tidak tercapai secara maksimal (Sugiyono, 2020). Belajar sambil bermain merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan dalam permasalahan ini. Permainan yang sangat dekat

dengan anak-anak dan tidak asing bagi mereka adalah ular tangga. Permainan ini juga banyak dikembangkan oleh para peneliti sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Moch. Chabib, Ery Try Djatmika, dan Dedi Kuswandi (2017) menjelaskan bahwa permainan ular tangga mampu dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan bermain sambil belajar (*Playing by learning*) serta pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sangat efektif dilakukan. Penelitian lainnya dilakukan oleh Aulia Novitasari dan Firosalia Kristin (2021) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat menggunakan *smartphone* berbasis Android. Hasil penelitian bahwa media pembelajaran UTAPSI layak digunakan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Hadiwarno dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sebagai Sarana Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran ular tangga berbahan *banner*, berukuran 50 cm x 25 cm dilengkapi dadu dan 4 buah bidak serta dilengkapi kartu berpikir kritis dan kartu hukuman. Setiap siswa bergiliran melempar dadu dan mengambil kartu berpikir kritis apabila menempati petak berwarna. Siswa yang menjawab benar mendapatkan skor sedangkan siswa yang salah dalam menjawab soal maka tidak mendapatkan skor. Siswa yang menempati ekor ular akan mendapat hukuman yang mendidik sesuai dengan kartu hukuman yang sudah ditentukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran yang ada.
2. Pembelajaran tematik masih bersifat kaku sehingga perlu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis.
3. Belum dikembangkan media pembelajaran tematik dengan konsep belajar sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai media yang belum pernah dikembangkan dan memenuhi kaidah pengembangan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno.
3. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran

Media pembelajaran ular tangga ini layak digunakan dan mampu membuat siswa berpikir kritis sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.

2. Aspek Model

1) Bentuk dan Tampilan Media

- a) Wadah permainan berbentuk balok yang dapat dibuka.
- b) Cover wadah permainan dicetak berupa lembaran *sticker* yang ditempel pada wadah media.
- c) Media permainan berbentuk lembaran persegi panjang dengan kombinasi gambar ilustrasi, teks dan angka.

- d) Kartu aturan bermain berbentuk persegi panjang dengan kombinasi gambar ilustrasi, teks dan angka.
- e) Kartu berpikir kritis berbentuk persegi panjang dengan kombinasi gambar ilustrasi, teks dan angka.
- f) Kartu hukuman berbentuk persegi panjang dengan kombinasi gambar ilustrasi, teks dan angka.
- g) Wadah kartu berpikir kritis dan kartu hukuman permainan berbentuk balok yang dapat dibuka salah satu bidangnya dan berguna untuk menyimpan kartu permainan.

2) Ukuran

- a) Wadah permainan berukuran 19 cm x 13 cm.
- b) Wadah kartu berpikir kritis dan kartu hukuman berukuran 11 cm x 7 cm.
- c) Lembaran media permainan berukuran 50 cm x 25 cm.
- d) Kartu aturan bermain berukuran 14 cm x 8 cm.
- e) Kartu berpikir kritis dan kartu hukuman berukuran 6 cm x 11 cm.

3) Jumlah

- a) Wadah permainan berjumlah 1 buah.
- b) Wadah kartu berpikir kritis berjumlah 1 buah.
- c) Wadah kartu hukuman berjumlah 1 buah.
- d) Lembaran media permainan ular tangga berjumlah 1 buah.
- e) Kartu aturan bermain berjumlah 1 buah.
- f) Kartu berpikir kritis berjumlah 25 buah.

g) Kartu hukuman berjumlah 10 buah.

h) Bidak berjumlah 8 buah.

i) Dadu berjumlah 1 buah.

4) Bahan

a) Lembaran permainan ular tangga berbahan kertas *banner*.

b) Kartu berpikir kritis berbahan kertas *duplex* 350 gram dan kertas *sticker glossy*.

c) Kartu hukuman berbahan kertas *duplex* 350 gram dan kertas *sticker glossy*.

d) Petunjuk aturan bermain berstrip berbahan kertas *duplex* 350 gram dan kertas *sticker glossy*.

e) Wadah permainan berbahan kotak kado dan kertas *sticker glossy*.

f) Wadah kartu berpikir kritis berbahan kertas *duplex* 350 gram dan kertas *sticker glossy*.

5) Alasan Penggunaan Bahan

a) *Banner* bersifat mudah dilipat, mudah disimpan, tahan air.

b) Kertas *duplex* 350 gram bersifat tebal, mengkilap, menarik dan awet.

c) Kertas *sticker glossy* bersifat tebal, mengkilap, menarik dan tahan air.

d) Kotak kado bersifat tebal, mudah dibuka dan sesuai untuk wadah.

6) Aspek Petunjuk Permainan

a) Permainan ular tangga ini dapat dimainkan 4 pemain atau lebih.

b) Pemain akan bermain secara bergiliran, untuk mencapai garis *finish*.

- c) Setiap pemain bergantian melempar dadu, apabila pemain menempati petak berwarna maka pemain harus mengambil kartu berpikir kritis sesuai dengan warna petak yang ditempati.
- d) Pemain harus menjawab soal yang ada pada kartu berpikir kritis secara acak dan menuliskan jawabannya di lembar jawaban siswa sesuai nomor soal yang didapat. Soal yang sudah dijawab diletakkan kembali di bagian paling bawah untuk dijawab pemain lain.
- e) Pemain yang menempati petak bergambar tangga maka naik ke petak yang ditunjukkan serta mengambil kartu berpikir kritis sebanyak 2 buah sesuai warna petak yang didapat.
- f) Pemain yang menempati petak dan mengenai ekor ular maka turun ke petak yang ditunjukkan kepala ular.
- g) Permainan dianggap selesai dan bisa dimulai kembali ketika semua sudah mencapai *finish*, dan pemain terakhir dinyatakan kalah.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pengembangan media ular tangga sebagai sarana berpikir kritis. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan berupa sumbangan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik untuk kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton, dapat menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana berpikir kritis bagi siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menumbuhkan berpikir kritis bagi siswa dengan media pembelajaran ular tangga yang menarik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir kritis adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno, sebagai berikut:

a. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa belajar sambil bermain baik di dalam maupun di luar kelas.

- a) Validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria atau kelayakan media pembelajaran ular tangga yang baik.
- b) Penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain dapat digunakan sebagai sarana berpikir kritis siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Media yang dikembangkan masih sederhana.
- b) Media pembelajaran ular tangga hanya diuji coba pada siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno.
- c) Pemahaman dan pemikiran setiap pemain memiliki daya pemahaman yang berbeda-beda sehingga siswa yang memiliki daya pemahaman yang tinggi apabila mendapat soal yang sulit akan terasa mudah, sebaliknya apabila siswa memiliki pemahaman yang rendah akan kesulitan mengerjakan soal.
- d) Dalam menerapkan media pembelajaran ular tangga ini memerlukan durasi yang lama sebab waktu dibagi untuk penyampaian materi terlebih dahulu.
- e) Pada saat implementasi media pembelajaran, apabila suasana belajar tidak terkontrol atau kurangnya penguasaan kelas dapat menimbulkan keriuhan didalam kelas sehingga dapat mengganggu kelas lain.

f) Kotak kemasan mudah rusak apabila tidak disimpan dengan baik.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

- a. Penelitian merupakan proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis dengan tujuan tertentu.
- b. Penelitian dan pengembangan merupakan proses penelitian disertai langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.
- c. Media merupakan wahana untuk memperoleh informasi tertentu dari pendidik dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam menyampaikan maksud materi pelajaran (Ardhyantama et al., 2022).
- d. Media pembelajaran merupakan *software* data *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok) dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif dan baik.
- e. Berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.