

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Negara akan dikatakan maju apabila sumber daya manusianya mencukupi dan mumpuni atau bermutu. Indonesia dengan jumlah penduduk 267,1 juta jiwa pada tahun 2018 tentu ini sudah dinyatakan bermutu atau mumpuni apabila penduduknya sudah mampu bersaing. Salah satu kunci untuk memajukan sumber daya manusia adalah maju dalam bidang pendidikan, karena pendidikan adalah pupuk bagi sumber daya manusia.

Pendidikan di Indonesia diatur dalam suatu Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.¹ Hal ini sebagaimana visi dan misi Kementerian Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah sebagai berikut:

Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Adapun misi yang diemban oleh SISDIKNAS

¹ Munirah, "Sistem Pendidikan di Indonesia: Antara Keinginan dan Realita," *Auladuna* 2, No. 2 (2015): 233–34.

adalah: Mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat.²

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai Negara berkembang sedang mencari bentuk tentang bagaimana cara dan upaya agar menjadi negara maju terutama dibidang pendidikan. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengetahui pendidikan di Indonesia dengan mengikuti beberapa tes internasional yang digunakan untuk mengetahui apakah Indonesia sudah mampu untuk bersaing dengan negara-negara di dunia, salah satu di antara tes tersebut adalah *Programme for International Student Assessment (PISA)*.³

Hasil PISA 2018 mengenai pendidikan Indonesia dalam kategori membaca, sains dan matematika. Skor yang diperoleh Indonesia tergolong rendah karena berada pada urutan ke-74 dari 79 negara. Pada survey 2018 itu menempatkan siswa Indonesia berada pada jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika dan sains.⁴ Soal yang diujikan dalam PISA, yakni soal yang diujikan berupa essay dengan contoh-contoh kasus dari kehidupan sehari-hari siswa diminta untuk menjawabnya menggunakan teori-teori yang mereka ketahui dalam pembelajaran dikelas. Dalam soal PISA siswa diminta menalar,

² (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, t.t.)

³ Tini Hartini, Muhamad Ali Misri, dan Indah Nursuprianah, "Pemetaan HOTS Siswa Berdasarkan Standar PISA dan TIMSS untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan," *EduMa* 7, No. 1 (2018): 83–84.

⁴ "Hasil PISA Indonesia 2018 : Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas," *Kemendikbud*, 2019.

mengevaluasi dan mengkreasikan dalam penyelesaiannya. Kemampuan yang melibatkan analisis, evaluasi dan kreasi dianggap kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) .

Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan logika dan penalaran (*logic and reasoning*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*) dan kreasi (*created*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan pengambilan keputusan (*judgement*).⁵ Pengembangan Pembelajaran berorientasi pada HOTS merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas kelulusan yang dibuat oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jendral Guru dan Kependidikan (Ditjen GTK).⁶

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi yakni berkaitan dengan tiga hal penting meliputi transfer yang merupakan kemampuan siswa memanfaatkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan, berpikir kritis pada pengambilan keputusan untuk melakukan sesuatu dan pemecahan masalah yang dilakukan siswa memanfaatkan apa yang telah dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan yang belum ditemukan.⁷

Keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hal ini

⁵ (Brookhart, 2010)

⁶ (Ariyana dkk., 2018)

⁷ (Zamsir & Bey, 2019)

dikemukakan oleh Mayer dalam Hendi Asrean bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.⁸

Peranan media ini sangat membantu menyampaikan informasi, hal ini menjadikan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arif Widodo bahwa terdapat beberapa macam alternatif dalam mengatasi permasalahan kesulitan pada peserta didik, salah satunya yakni dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada saat belajar.⁹

Ketika siswa menggunakan media dalam proses pembelajaran maka mereka akan terlibat langsung dalam proses tersebut dan akan mendapatkan pengalaman belajar. Dengan hal ini, apa yang telah diperoleh oleh mereka saat pembelajaran akan disimpan pada memori dalam jangka panjang. Dengan perolehan hasil yang bagus dan dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya. Hal ini berbeda jika

⁸ Asrean Hendi, Caswita Caswita, dan Een Yayah Haenilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 2 (25 September 2020): 823–34, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.

⁹ Arif Widodo, Dyah Indraswati, dan Agam Royana, "Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah," t.t.

pembelajaran non media yang membuat siswa mendapatkan nilai bagus akan tetapi jarang meningkatkan kemampuan berpikirnya.¹⁰

Ketepatan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat merangsang serta menciptakan berpikir siswa ke tingkat yang lebih tinggi. Proses ini dapat dilakukan melalui latihan dalam proses pembelajaran di kelas, agar siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada siswa tentunya untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas yang dapat mendorong siswa mengembangkan kreativitas dan berpikir tingkat tinggi. HOTS mengambil pemikiran yang lebih tinggi dan cenderung mendorong seseorang untuk berpikir sesuai dengan kesimpulan yang mereka peroleh.¹¹

Pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yakni dengan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan berpikir yang sesuai dengan taksonomi Bloom. Mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang didalamnya termasuk media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, serta mampu meningkatkan aktivitas

¹⁰ (Huda dkk., 2020)

¹¹ Saut Dohot Siregar dan Nurul Khairina, "Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis HOTS untuk Tingkat SMP," *Jurnal Pendidikan Fisika* 9, No. 1 (2020).

belajar dan hasil belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.¹² Dalam hal ini media *Crossword Puzzle* Gambar yang dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Media yang menunjang pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan proses penggunaan media ini yakni peserta didik diminta menganalisis pernyataan yang disajikan, mencari jawaban yang sesuai, mencari huruf yang sesuai dengan jawaban yang termasuk pada tahap analisis (C4). Peserta didik mempertimbangkan bahwa jawaban yang telah didapat sesuai dengan media atau kolom yang tersedia, hal ini termasuk pada tahap evaluasi (C5). Peserta didik mengkreasikan/menyusun jawaban pada media dengan tepat termasuk pada tahap kreasi (C6).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Ciomas 1 dapat digambarkan bahwa 1) saat pembelajaran berlangsung ditandai dengan peserta didik tidak menunjukkan kemampuan analisis yang baik saat guru menyajikan sebuah pernyataan atau permasalahan. 2) budaya literasi yang dilakukan masih tergolong rendah, peserta didik hanya terpaku pada bacaannya saja. 3) peserta didik belum mampu menyampaikan ide atau mengemukakan pendapatnya secara mandiri

¹² Achmad Fanani dan Dian Kusmaharti, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) di Sekolah Dasar Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dasar*, t.t.

pada saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, peserta didik kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan enggan untuk mengatakan pendapat mereka sendiri sehingga peserta didik tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir ke tingkat tinggi.

Dari fenomena di atas terlihat bahwa adanya masalah yang serius mengenai rendahnya tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Masalah ini harus segera dicarikan solusinya sebab apabila dibiarkan begitu saja tentunya akan sangat merugikan berbagai pihak, yakni peserta didik itu sendiri sebagai pelaku subjek tidak mampu menganalisis dan memecahkan masalah secara nyata yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari serta siswa akan mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran tematik di sekolah belum menerapkan media *Crossword Puzzle* Gambar dan media yang digunakan hanya media seadanya seperti buku paket dan power point. Buku yang digunakan memiliki tampilan yang monoton dan kaku sehingga kurang menarik minat siswa dan belum optimal dalam upaya peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar agar menstimulus peserta didik dalam menghadapi suatu

permasalahan atau kemampuan analisis yang baik untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada Sekolah Dasar (SD).

B. Identifikasi Masalah

1. Saat guru menyajikan permasalahan nyata, peserta didik tidak menunjukkan kemampuan analisis yang baik
2. Pada pembelajaran yang berlangsung kemampuan berpikir pada peserta didik cenderung masih pada tingkatan yang rendah (LOTS) yang berorientasi hanya pada bacaan
3. Peserta didik mengalami kesulitan saat menyelesaikan suatu permasalahan

C. Batasan Masalah

1. Objek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri Ciomas 1 Kabupaten Serang Banten.
2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media *Crossword Puzzle* Gambar.
3. Keterampilan berpikir tingkat tinggi dibatasi hanya pada keterampilan berpikir kreatif.
4. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* Gambar dibatasi hanya pada pembelajaran tematik tema 5 cuaca subtema 4 Cuaca, Musim dan Iklim (Bahasa Indonesia).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *Crossword Puzzle* Gambar pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tentang pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar sebagai media pembelajaran pada siswa kelas III.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran, sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan menjadikan suatu kebijakan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk

Rencana produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yakni berupa pengembangan media *Crossword Puzzle* Gambar yang disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran tematik, adapun spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media *Crossword Puzzle* Gambar disesuaikan pada materi pelajaran satu pembelajaran.

2. Media dirancang dengan menggunakan *puzzle maker online* lalu dicetak dalam bentuk persegi panjang.
3. Media *Crossword Puzzle* Gambar terdiri atas petunjuk untuk mengisi kolom baik secara mendatar atau menurun.
4. Media didesain dengan gambar yang menarik dan warna yang sesuai.
5. Pembelajaran yang mengoptimalkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diimplementasikan melalui media *Crossword Puzzle* Gambar yang disajikan dengan gambar, kalimat dan cara menggunakannya sehingga dapat berkembang secara optimal.
6. Keterampilan siswa untuk berpikir tingkat tinggi melalui pernyataan yang diberikan lalu menjawabnya dengan tepat.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori memuat uraian deskripsi teori Media *Crossword Puzzle* Gambar, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS),

Pembelajaran Tematik, Kerangka Berpikir Produk yang akan dikembangkan (Rancangan Produk Konseptual).

BAB III Metode Penelitian yang terdiri atas Tempat dan Waktu Penelitian, Pendekatan Penelitian, Prosedur Pengembangan, Jenis Data, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Kriteria Kelayakan Produk.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri atas Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data, Analisis, Desain, Pengembangan Produk, Uji Validasi, Revisi Produk, dan Evaluasi.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran.