

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran yang terjadi dalam semua situasi dan tempat yang terjadi sepanjang hayat dan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi pertumbuhan setiap orang.¹ Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan seseorang.

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003, Pasal 3 tentang tujuan Pendidikan Nasional adalah “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”.

Oleh karena itu, kunci utama untuk menyiapkan masa depan yang baik bagi suatu bangsa yang dapat bersaing dengan bangsa lain dapat dipersiapkan melalui pendidikan. Tujuan pendidikan era 21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *creative* (berpikir kreatif), *communication* (berkomunikasi), dan *colaboration* (berkolaborasi).²

Keterampilan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang harus dikembangkan dalam diri siswa

¹ Desi Pristiwanti et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–7915, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.

² Resti Septikasari and Rendy Nugraha Frasandy, “Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar,” *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 8, no. 2 (2018): 107–117.

sebagai cara berpikir yang utama.³ Pernyataan ini diperkuat oleh Mardhatilah perkembangan dunia terutama dalam dunia kerja menuntut adanya perubahan kompetensi seseorang untuk dapat menyelesaikan sebuah masalah, sehingga setiap individu perlu memiliki kompetensi dalam kemampuan berpikir kritis.⁴ Sejalan dengan pernyataan Mardhatilah, berpikir kritis dalam bidang pendidikan menurut Batubara dapat membangun pemahaman materi seseorang secara mendalam melalui berbagai argumen, baik melalui buku maupun diskusi dengan teman.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis penting untuk ditingkatkan dalam diri seseorang, karena untuk menghadapi tuntutan dari perkembangan dunia.

Menurut Facione, siswa memiliki keterampilan berpikir kritis ditandai dengan 6 aspek, yaitu *interpretation* (interpretasi), *analysis* (analisis), *inference* (inferensi), *evaluation* (evaluasi),

³ Rizky Eka Aulia, Rudy Sumiharsono, and Eges Triwahyuni, "Pengaruh Penggunaan Modul IPA Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa (The Effect of Using Problem Based Learning (PBL) Natural Sciences Modules on Students' Science Process Skills a," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 1445–1454.

⁴ Rizqa Mardhatilah, Muhammad Zaini, and Kaspul Kaspul, "Pengaruh LKPD-Elektronik Sistem Gerak Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik: Effect of Movement System LKPD-Electronic on Learning Outcomes and Critical Thinking Skills of Students," *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan* 1, no. 2 (August 30, 2022): 53–64, <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i2.13>.

⁵ Rotua Batubara, Patri Janson Silaban, and Anton Sitepu, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V SD," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 6 (November 24, 2021): 1626–1637, <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8483>.

explanation (eksplanasi), dan *self regulation* (pengaturan diri).⁶ Sementara menurut Ennis siswa memiliki keterampilan berpikir kritis ditandai dengan 5 aspek, yaitu *elementary clarification* (penjelasan sederhana), *basic support* (keterampilan dasar), *inference* (kesimpulan), *advance clarification* (penjelasan lebih lanjut), *startegi* dan *tactics* (strategi dan taktik).⁷ Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keterampilan berpikir kritis jika mereka mampu menunjukkan kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.

Keterampilan berpikir kritis dapat dibentuk pada diri siswa sejak dasar, karena siswa dapat memecahkan sebuah masalah di kehidupan sehari-hari dan dapat membentuk kebiasaan berpikir yang baik. Oleh karena itu, membentuk keterampilan berpikir kritis siswa harus dimulai dari pendidikan di sekolah dasar. Pelajaran yang terdapat di sekolah dasar memiliki sifat yang kompleks. Salah satu mata pelajaran yang bersifat abstrak adalah

⁶ Dewi Widya Astuti, Muhammad Saifuddin Zuhri, and Dewi Wulandari, "Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Materi SPLTV Ditinjau Dari Adversity Quotient," *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 5 (2022): 393–400, <https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i5.10978>.

⁷ Ika Rahmawati, Arif Hidayat, and Sri Rahayu, "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya Dan Penerapannya," *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM* 1, no. 1 (2016): 1112–1119.

matematika.⁸ Matematika adalah pelajaran untuk memecahkan suatu masalah, sehingga siswa memerlukan kemampuan bernalar.

Penjumlahan merupakan materi dasar pada pelajaran matematika di kelas II SD dan menjadi bagian penting dalam operasi hitung. Memahami materi penjumlahan dapat dibantu dengan benda-benda konkret yang merupakan media atau alat bantu, yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran yang berinovatif dan kreatif dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menantang siswa untuk berpikir kritis. Media yang digunakan pada kelas II harus bersifat nyata, dapat dilihat dan diraba. Karena, karakteristik siswa kelas II berada pada tahap operasional konkrit yang terjadi pada usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini siswa dapat berpikir secara rasional mengenai kejadian yang nyata dan dapat menggolongkan beberapa benda ke dalam bentuk yang berbeda.⁹ Sehingga, materi penjumlahan pada matematika dapat dikaitkan dengan peristiwa atau benda-benda yang konkrit.

Namun, situasi ini berbeda di kelas II MIS Laa Tahzan. Permasalahan yang ditemukan ketika observasi di lapangan yaitu, siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika khususnya

⁸ Dhea Sabella, Erfan Ramadhani, and Arief Kuswidyanarko, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang," *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5, no. 2 (2022): 132–140, <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i2.7865>.

⁹ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (April 18, 2020): 116–152, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

pada materi penjumlahan. Siswa menunjukkan kecenderungan monoton dalam pembelajaran materi penjumlahan. Media pembelajaran yang digunakan pada materi penjumlahan hanya menggunakan sempoa dan stik, sehingga media pembelajaran kurang inovatif dan kreatif. Kesulitan siswa memahami materi penjumlahan dan mengerjakan soal penjumlahan berbentuk soal cerita. Terdapat 3 siswa yang mengerjakan soal dengan benar, dan terdapat 15 siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal cerita. Hal tersebut menunjukan kurangnya siswa dalam berpikir kritis. Media pembelajaran yang digunakan pada materi penjumlahan hanya menggunakan sempoa dan stik, sehingga media pembelajaran kurang inovatif dan kreatif. Hal ini peneliti ingin mengembangkan media kartu Domino penjumlahan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi penjumlahan di kelas II SD berupa kartu permainan yaitu kartu Domino. Pendapat ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muthoharoh dan Cholifah yang menjelaskan media kartu Domino adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.¹⁰ Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santikarati,

¹⁰ Tety Nur Cholifah, "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 6, no. 02 (2020): 179–194, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>.

menjelaskan bahwa menggunakan kartu Domino sebagai media pembelajaran matematika dapat mengoptimalkan siswa dalam menguasai materi matematika yang dipelajari dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.¹¹

Permainan kartu Domino dimodifikasi menyesuaikan materi penjumlahan yang akan diajarkan kepada siswa. Kartu Domino merupakan kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memiliki ukuran kecil dengan garis tengah sebagai pembatas antara sisi kanan dan sisi kiri, di setiap sisinya terdapat gambar tanda titik yang berjumlah antara 0 hingga 6.¹²

Media Kartu Domino dapat dipakai ketika proses pembelajaran terkait materi penjumlahan. Modifikasi permainan kartu Domino ini dengan cara setiap peserta didik dibagi beberapa kelompok kemudian guru membagikan lima kartu Domino. Kartu Domino berisikan soal cerita pada ruas sebelah kanan dan soal bergambar pada ruas sebelah kiri. Cara pengimplementasiannya yaitu menghubungkan menjadi satu antara kartu-kartu menjadi panjang seperti kereta yang tersusun rapih, setelah itu kartu diletakkan di atas dikertas, menjawab setiap soal yang berada dalam kartu Domino, dan jumlahkan seluruh jawaban yang telah dihitung.

¹¹ Santikarati Santikarati, Destiniar Destiniar, and Putri Dewi Nurhasana, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 35 Palembang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 5555–5564, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9319>.

¹² Cholifah, "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD."

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media kartu Domino penjumlahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika di kelas II SD.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan latar belakang sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan.
2. Pembelajaran matematika materi penjumlahan menunjukkan situasi yang monoton.
3. Kesulitan siswa untuk memahami pelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan.
4. Kesulitan siswa menjawab soal cerita matematika tentang penjumlahan, hal tersebut menunjukkan kurangnya keterampilan berpikir kritis.
5. Terbatasnya penggunaan media penjumlahan pada pembelajaran matematika di kelas II.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka, penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita penjumlahan. Keterampilan berpikir kritis ditingkatkan melalui media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa kelas II SD/MI. Materi yang

dikembangkan mencakup pelajaran Matematika materi penjumlahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan mengembangkan kartu Domino pada materi penjumlahan di kelas II MIS Laa Tahzan?
2. Bagaimana kelayakan media kartu Domino terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa?
3. Bagaimana efektifitas media kartu Domino terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan mengembangkan kartu Domino pada materi penjumlahan di kelas II MIS Laa Tahzan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kartu Domino terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa.
3. Untuk mengetahui efektifitas media kartu Domino terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dapat disimpulkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan memperkaya teori tentang pengembangan media yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat menggunakan kartu Domino penjumlahan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang diberikan oleh media kartu Domino, sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisis penalaran siswa.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pelajaran matematika berupa kartu Domino dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada keterampilan berpikir kritis pada pembahasan penjumlahan di kelas II SD merupakan produk yang dikembangkan.
2. Bahan cetak yang dikembangkan merupakan bahan produk yaitu kartu Domino yang digunakan dalam pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk mengacu pada keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Kartu berjumlah 21, setiap kartu memiliki dua ruas yang dibatasi oleh garis. Pada bagian ruas akan dimodifikasi dengan soal cerita dan gambar-gambar dan pada bagian garis tengah akan diberikan garis pemisah.
4. Tingkat penggunaan kartu Domino di SD/MI khususnya pada kelas II.

H. Sistematika Pendahuluan

Dalam sistematika penyusunan skripsi ini, penulis membagi pembahasan kedalam beberapa BAB, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian teori terdiri dari: deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi metode penelitian, model penelitian, dan tahap penelitian. Adapun komponen yang terdapat pada tahap penelitian yaitu waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian terdiri dari; hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup terdiri dari: simpulan dan saran-saran.