

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses kegiatan pembelajaran peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri bahwa mereka memiliki potensi yang luar biasa dalam dirinya. Pendidikan adalah segala upaya dan semua usaha untuk membantu orang menjadi lebih baik secara spritiual keagamaan, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia dan memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan belajar, peserta didik dapat mengalami perubahan tingkah laku yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang mulanya tidak bisa menjadi bisa, yang mulanya tidak mengerti menjadi mengerti. Sebagaimana dinyatakan oleh Suardi (2018, hlm. 11) belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, mencakup pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019, hlm. 6) Belajar membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan ini mencakup komponen kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti cara berpikir atau memecahkan masalah, sikap, kebiasaan, kemampuan, dan keterampilan. C. T. Morgan (Djamaluddin. A. dan Wardana, 2019, hlm. 7) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman sebelumnya yang. Definisi ini sejalan dengan definisi Skinner (Noor A. F, 2020) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang progresif atau hubungan antara stimulus dan respons yang dibentuk melalui proses tingkah laku yang bersifat progresif. Slamateo (Amalia. M. R, 2021, hlm 7) mengatakan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan setiap orang untuk

mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pada dasarnya belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh orang-orang dengan bantuan guru untuk mengubah perilaku sehingga mereka dapat mendewasakan diri secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman hidup yang luar biasa. Ada banyak hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aspek tersebut antara lain tujuan pembelajaran, materi dalam bahan ajar, strategi belajar mengajar, dan evaluasi atau penilaian. Selain beberapa aspek yang harus diperhatikan, guru juga perlu mengetahui karakteristik peserta didik yang akan diajarnya. Setiap peserta didik memiliki kepribadiannya masing-masing, maka dari itu guru perlu mengetahui karakteristik setiap peserta didiknya. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya terpusat pada guru, tetapi peserta didik juga berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Di era modern yang dipenuhi dengan globalisasi dan kemajuan teknologi, penduduk Indonesia membutuhkan guru yang berpengalaman, dan berkualitas, sebanding dengan kinerja guru negara lain. Sebagai guru, guru memiliki lebih banyak interaksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan, namun juga membimbing, mendorong kepribadian, dan mendorong peserta didik untuk belajar. Guru dituntut untuk menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga dalam praktiknya guru harus mampu membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk membuat peserta didik tertarik dan memperhatikan pelajaran, guru harus kreatif dalam menyampaikan pelajaran melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu.

Tidak hanya media yang harus dikuasai oleh guru, tetapi guru juga dituntut untuk menggunakan model pembelajaran selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka pembelajaran di sekolah kini harus mengedepankan prinsip-prinsip yang sesuai dengan keterampilannya yaitu pembelajaran harus dirancang agar peserta didik mampu berkolaborasi, meningkatkan kemampuan

berkomunikasi, melatih berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, dan dirancangnya pembelajaran-pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Peserta didik harus dipersiapkan dengan keterampilan berpikir kritis yang kuat untuk menghadapi pendidikan modern yang penuh dengan kompleksitas dan perubahan yang cepat. Berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam menghadapi era globalisasi industry 4.0 karena berpikir kritis harus ditanamkan dan dibiasakan sejak kecil. Berpikir kritis dapat membantu peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri sepanjang hidup, mampu memecahkan masalah yang sulit, dan mengatasi masalah dengan kepercayaan diri.

Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di lingkungan sekolah dapat diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kurikulum merdeka saat ini, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengamati tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksinya, dan mengamati kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan, serta interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam. Purwanto (2022, hlm. 75-94) menjelaskan bahwa penggabungan IPA dan IPS didasarkan pada kenyataan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara keseluruhan dan terpadu. Selain itu, peserta didik berada dalam tahap berpikir sederhana, nyata dan menyeluruh namun tidak secara garis besar. Oleh karena itu, diharapkan penggabungan kedua mata pelajaran ini akan mendorong peserta didik untuk mengendalikan lingkungan alam dan sosial secara bersamaan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di SD Negeri 111 Pindad Kota Bandung, keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari data yang diperoleh dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) peserta didik kelas IV Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS. KKTP mata pelajaran IPAS yang ditetapkan adalah 75, yang mana dari 27 peserta didik kelas IV hanya 13 peserta didik yang tuntas memenuhi KKTP. Artinya persentase ketuntasan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV berkisar 40%, sedangkan 60% peserta didik tidak tuntas.

Dilihat dari data diatas menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini karena peserta didik belum terbiasa mengungkapkan fakta dalam pemecahan masalah, belum bisa menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai keputusan, belum mengerti bagaimana merumuskan pokok-pokok permasalahan, belum bisa membuat kesimpulan pada suatu permasalahan, dan belum terbiasa berargumen dengan logis, relevan, dan akurat. Masalah lain yang menjadi kendala adalah pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cepat merasa bosan karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru, hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami soal pada materi yang diajarkan, peserta didik yang kurang aktif merasa terhambat memahami materi yang diberikan oleh guru karena peserta didik tersebut tidak bisa jika hanya diam memperhatikan guru.

Faktor potensi diri peserta didik dan lingkungan dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kritis yang rendah. Faktor internal termasuk kemampuan peserta didik mengolah informasi untuk memecahkan masalah. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, karena membutuhkan waktu yang lama, serta kesulitan dalam penilaian karena hasil yang didapat peserta didik berbeda antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*) diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keterampilan berpikir kritis adalah kunci yang membuat peserta didik menganalisis, mengevaluasi, dan memahami informasi secara mendalam, serta membuat pemecahan masalah yang tepat.

Terkait permasalahan di atas, tentu perlu dibutuhkan adanya tindakan untuk mengatasi atau memperbaiki masalah yang terjadi. Tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rancangan atau model yang digunakan dalam merencanakan untuk membuat kurikulum, bahan-bahan untuk proses pembelajaran dari awal hingga akhir, pengaturan pembelajaran, semua dilaksanakan oleh guru dan disesuaikan dengan kebutuhan sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah (Nainggolan, dkk, 2021, hlm. 195-205).

Dengan bantuan model pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya sendiri. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses menemukan dan mengkonstruksi sendiri, sehingga peserta didik memiliki pengalaman dan mencoba menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Sejalan dengan pendapat Bachtiar dan Dukomalamo (2019, hlm, 89) model *discovery learning* secara maksimal melibatkan seluruh keterampilan peserta didik untuk menemukan dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis. Sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya secara mandiri. Jean Piaget dan Jerome Bruner (Khasanah, dkk, 2020) mengemukakan *discovery learning* dianggap sebagai pendekatan yang memungkinkan peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dalam proses ini, peserta didik terlibat dalam aktivitas intelektual yang mempromosikan pemahaman yang lebih baik, keterampilan berpikir kritis, dan memotivasi intrinsik. Menurut Hosnan (Yudi dan Tego, 2020 hlm, 230) model pembelajaran *discovery learning* merupakan model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan penemuan yang menekankan kemampuan berpikir analitis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sedangkan Arif dan Rusmin (2020, hlm, 14) mengatakan model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang sedemikian sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Rosarina (Yantiah, 2023, hlm. 73-85) juga mengatakan bahwa dengan menggunakan kegiatan dan pengamatan langsung, model *discovery learning* memungkinkan peserta didik membuat ide. Model ini juga menuntun peserta didik untuk aktif menemukan ide-ide sendiri saat belajar. Pembelajaran yang bermakna akan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran di kelas yang akan menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Menanggapi hal demikian, diperlukan alat bantu atau media pembelajaran agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. Menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru selama proses pembelajaran adalah salah satu alternatif terbaik. Selain itu, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan fokus peserta didik dalam menerima pembelajaran. Sutirman (I Ketut Suparya, 2023, hlm. 5) mendefinisikan pengertian media sebagai alat, teknologi, atau metode yang diciptakan manusia untuk mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan hubungan langsung dengannya. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan ular tangga. Mels (Widyajaya, 2023, Hlm. 69) mengatakan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dari itu. Papan permainan dibagi menjadi kotak kecil, dan pada beberapa kotak memiliki “tangga” dan “ular” yang menghubungkan kotak lainnya. Askalin (Cahyani, 2021, hlm. 1) mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh Indonesia. Permainan ular tangga menggunakan tiga alat, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sadiman, dkk (Indah Lestari, 2021, hlm. 76) mengatakan bahwa permainan harus mempunyai empat elemen utama, yaitu 1) adanya pemain dan biasanya lebih dari dua orang, 2) memiliki lingkungan dimana para pemain saling berkomunikasi, 3) memiliki aturan-aturan main, dan 4) memiliki tujuan khusus yang akan dicapai. Fitiana (Said, 2018, hlm. 26) menyatakan bahwa ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan yang terbuat dari kertas yang terdiri dari garis-garis kotak-kotak kecil. Di beberapa kotak terdapat gambar ular atau tangga yang mengubungkannya satu sama lain. Dapat digunakan oleh dua orang atau lebih.

Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Yantiah, Y., dkk (2023) tentang pengaruh model *discovery learning* bantuan permainan ular tangga terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan media permainan ular tangga memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Komang Meliani, dkk (2023) tentang pengaruh model *discovery learning*

berbantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas v sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan ular tangga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Tejakula. Ilham Tri Mulyanto, dkk (2022) meneliti kemampuan berpikir kritis peserta didik sd pada penerapan model *discovery learning*. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Anjelina Wati (2021) juga melakukan penelitian tentang bagaimana pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Setelah menerapkan media pembelajaran ular tangga, hasil belajar peserta didik meningkat berbeda dengan sebelum diterapkannya media pembelajaran ular tangga. Media ular tangga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arfika Wedekaningsih, dkk (2019) tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Keterampilan berpikir kritis awalnya 35% meningkat menjadi 48%.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media permainan ular tangga memiliki dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, dan secara keseluruhan dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dari Tingkat terendah hingga Tingkat tertinggi.

Berdasarkan hasil kajian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar merupakan proses pendewasaan antara guru dan peserta didik. Seorang guru harus dapat memberikan kenyamanan pada saat proses pembelajaran berlangsung, karena proses mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik harus benar-benar tersampaikan dengan baik serta jelas. Hal ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam model pembelajaran, guru dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait model pembelajaran *discovery learning* dan media ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, yaitu dengan penelitian berjudul **“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah
2. Keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah
3. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang
4. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga peserta didik cepat merasa bosan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 111 Pindad?
2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 111 Pindad?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas IV SDN 111 Pindad?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media ular tangga dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penggunaan model *discovery learning* berbantuan ular tangga serta pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik

b. Bagi guru

- 1) Menjadi alternatif guru dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik
- 2) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang untuk mengembangkan diri dan melatih kepercayaan diri serta kemampuan dalam hal berkomunikasi dan berkolaborasi.
- 2) Menjadi pembelajaran lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna.
- 3) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk menjadi referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

e. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran *Discovery Learning*
- 2) Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang media pembelajaran ular tangga

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning atau dikenal sebagai pembelajaran pemenuhan adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Proses ini termasuk eksplorasi, eksperimen, observasi, pemecahan masalah, atau diskusi dan semuanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan konstruksi pengetahuan peserta didik. Keunggulannya adalah membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan proses pengetahuan, meningkatkan pemahaman dan ingatan peserta didik dan mengembangkan bakat dan kecakapan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik dalam menggali konsep-konsep baru dan membuat koneksi dengan pengalaman mereka sendiri (Efendi, 2020, hlm 3).

Model *discovery learning* menurut Jean Piaget (Kadarwati dkk, 2017, hlm. 437) adalah bahwa melalui interaksi aktif dengan lingkungan, peserta didik membangun skema atau rancangan dan konsep-konsep yang baru. Peserta didik memiliki kesempatan untuk menggali pengetahuan baru melalui eksplorasi dan manipulasi sumber daya yang relevan, yang membantu perkembangan kognitif mereka dalam konteks *discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan kenyataan bagi peserta didik, serta membantu mengembangkan keterampilan intelektual, kemandirian, motivasi, dan kreativitas yang penting untuk sukses di dalam dan di luar lingkungan pendidikan.

Berdasarkan di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran *discovery learning* adalah pengayaan secara umum mengenai pendekatan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, yang mencakup eksplorasi, eksperimen, observasi, pemecahan masalah, atau diskusi.

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis yang didefinisikan oleh Robert Ennis (Kasdin, 2020, hlm. 148-158) adalah bahwa berpikir kritis berarti membuat keputusan dan berpikir dengan teliti. Proses refleksi adalah sikap kritis tidak hanya berarti pada keterampilan dalam menyimpulkan atau berargumen, tetapi juga pada kemampuan untuk melakukan evaluasi terhadap pernyataan-pernyataan orang lain. Dengan evaluasi dapat membantu orang memilah-milah mana yang benar dan mana yang salah, mana yang baik dan mana yang buruk.

Keterampilan berpikir kritis yang didefinisikan oleh peneliti lain yaitu Benjamin S. Bloom (Lena, 2023, hlm. 54) bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Menekankan pentingnya mengajarkan peserta didik untuk memecahkan masalah, mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai sumber, dan menghasilkan pemikiran yang kreatif dan orisinal. Sedangkan Richard E. Mayer (Hendi, 2020, hlm. 825-826) berpendapat bahwa berpikir kritis membantu peserta didik dalam memproses informasi dengan cermat, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan membuat hubungan yang berarti juga menekankan pentingnya mengikut sertakan

peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah dan refleksi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Andreas Schleicher, kepala PISA (*Program for International Student Assessment*) dari OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) menyoroti pentingnya mengembangkan 4C dalam pendidikan untuk meningkatkan daya saing dan kualitas hidup individu. Menurutnya, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi adalah penentu sukses dalam era digital. Merujuk pada empat keterampilan utama yang dianggap penting untuk dikembangkan pada peserta didik yaitu 4C adalah sebagai berikut:

a. Kreativitas (*creativity*)

Kreativitas melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, dan menghasilkan karya-karya orisinal. Peserta didik diajak untuk berpikir di luar batas konvensional, menghadapi tantangan dengan kecerdikan, dan mengeksplorasi ide-ide baru.

b. Kritis (*critical thinking*)

Keterampilan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menganalisis secara mendalam, mengevaluasi informasi, dan membuat keputusan yang berdasarkan pada bukti dan logika. Peserta didik diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, mempertanyakan informasi, dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang

c. Kolaborasi (*collaboration*)

Kolaborasi melibatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi dengan baik, serta menghargai perbedaan pendapat. Peserta didik diajak untuk bekerja dalam tim, mendengarkan dengan baik, berbagi ide, dan menghormati pendapat orang lain.

d. Komunikasi (*communication*)

Kemampuan berkomunikasi melibatkan kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik diajak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik, termasuk kemampuan menyusun argumen yang terstruktur, menyampaikan pendapat dengan menarik, dan mendengarkan dengan empati.

3. Media ular tangga

Ular tangga adalah salah satu permainan yang sederhana, permainan ini termasuk salah satu jenis permainan daerah yang ada di Indonesia. Mayke Tedjasaputro (Mardiyyah, 2017, hlm. 124) menyatakan bahwa belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanipulasi, mempraktikkan, dan mendapatkan berbagai konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Menurut Yumarlin (Berlin, 2021, hlm. 79) permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik karena permainan ini mudah untuk dilakukan, peraturannya sederhana dan mendidik apabila diberikan tema yang baik. Selain itu, permainan ular tangga memberikan peserta didik kesempatan untuk mempraktikkan, dan memperoleh berbagai konsep dan pengertian, serta peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Rahmawati dan Sukhriyatun (2020, hlm. 185) mengatakan media permainan ular tangga dapat memengaruhi pengetahuan dan sikap peserta didik. Melalui permainan ular tangga dapat merangsang minat peserta didik pada saat pemberian pengajaran, serta meningkatkan minat peserta didik dalam kelas dan meningkatkan keingintahuan mereka untuk berpartisipasi. Permainan ular tangga ini juga dapat memotivasi peserta didik karena dalam permainan ular tangga ada unsur kompetisi untuk menang dari kelompok lain. Sebagai dijelaskan oleh Arief S. Sadiman dkk, (Ihwan, 2014, hlm. 11) setiap permainan harus memiliki empat komponen utama yaitu:

- a. Memiliki permainan (permainan-permainan)
- b. Memiliki lingkungan dimana para pemain berkomunikasi
- c. Memiliki aturan-aturan main
- d. Memiliki tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai.

Dapat disimpulkan media permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan yang dimainkan oleh pemain dengan dua orang maupun lebih. Permainan ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan mempengaruhi pengetahuan dan sikap peserta didik.

4. IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mempertimbangkan kehidupan manusia tidak hanya sebagai individu tetapi juga sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang idealnya mewakili profil pelajar didik Indonesia.

IPAS dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan diri agar sesuai dengan Profil Pancasila, mempelajari fenomena yang ada di sekitar mereka, memahami bagaimana alam semesta dan kehidupan manusia berhubungan satu sama lain, berpartisipasi secara aktif dalam pelestarian dan pemeliharaan lingkungan, menjaga dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, meningkatkan kemampuan untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan memecahkan masalah secara praktis, memahami siapa dirinya, bagaimana lingkungan sosialnya, bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah secara historis.

Dapat disimpulkan, IPAS adalah ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta, serta mempertimbangkan kehidupan manusia yang tidak hanya sebagai individu tetapi juga sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Pembelajaran IPAS ini juga berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang ada disekitar. Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik mengembangkan diri agar sesuai dengan Profil Pancasila, memahami bagaimana alam semesta dan kehidupan manusia berhubungan satu sama lain, menjaga dan melestarikan lingkungan dan mengelola alam.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk mempermudah pemahaman pada penelaah penelitian. Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab, dan masing-masing bab dapat dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mencakup dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam bab ini berisikan mengenai teori yang berhubungan dengan variabel yang ada untuk mendasari pembasahan terperinci seperti: Model pembelajaran *Discovery Learning*, media ular tangga, keterampilan berpikir kritis, model pembelajaran konvensional serta menjelaskan kerangka pemikiran penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan bagaimana hasil penelitian yang dihasilkan peneliti terhadap variabel yang di ukur.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran- saran untuk pembaca.