

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya yang sangat luhur dalam meningkatkan kualitas manusia, sehingga segala usaha yang mengarah pada keberhasilan pendidikan merupakan sebuah keharusan (Susanti dkk. 2014 hlm 7). Pertiwi dkk., (2019 hlm 2) menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia selalu diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman agar sesuai dengan kemajuan dari pertama kali diterapkan sampai saat ini. Salah satu bukti nyata adalah perubahan kurikulum. Yulianti dan Yuliasih (2016 hlm 153-160) menjelaskan bahwa, “secara lebih luas kurikulum dapat diartikan semua kegiatan dan pengalaman belajar serta segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi peserta didik atas tanggung jawab sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan”. Perubahan kurikulum ini terjadi sebagai bahan untuk penyempurnaan kurikulum sebelumnya sehingga terbentuklah Kurikulum baru yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tentu saja perubahan ini diiringi dengan harapan-harapan yang bersifat positif seperti peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran yang lebih baik dan nyaman, dan harapan agar adanya perubahan ini mampu terciptanya kualitas pendidikan yang lebih unggul di negara Indonesia. Namun, sebagai umat yang tidak sempurna pendidik dan peserta didik tentu perlu melakukan pembiasaan, pencocokan, atau penyesuaian dalam menerapkan kurikulum tersebut dalam proses pembelajaran sehingga timbullah kendala-kendala yang ada dalam penerapan Kurikulum 2013 tersebut di sekolah-sekolah yang tidak sesuai dengan harapan-harapan yang ada.

Perubahan kurikulum ini terjadi di semua jenjang, tanpa terkecuali jenjang Sekolah Dasar (SD). Karena perubahan ini, tentu proses pembelajaran juga berubah dalam setiap mata pelajaran, mengingat sekarang sudah menjadi

pembelajaran terpadu. Suranata dkk., (2018 hlm 29-39) menyatakan bahwa, “pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”. Salah satu pembelajaran tematik yang diajarkan di kelas IV adalah IPAS. IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. IPAS juga berperan penting dalam pembentukan kompetensi literasi dan numerasi. Saat ini literasi dan numerasi secara umum dipahami hanya terkait dengan Bahasa Indonesia dan IPAS. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan IPAS yang dapat dikaitkan dengan literasi dan numerasi. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran IPAS dalam proses pembelajaran di sekolah diharapkan bukanlah menjadi mata pelajaran yang ditakuti. Dengan mengenal IPAS lebih dalam lagi diharapkan agar siswa mampu menerima materi pembelajaran dengan antusias dan semangat yang diberikan oleh guru, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal baik mengenai konsep-konsep materi. Dalam materi IPAS yang digunakan tentang fotosintesis tumbuhan, dimana materi ini menjelaskan bagaimana tumbuhan mendapatkan sumber makanan, energi, dengan melalui cahaya. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memiliki hasil belajar yang baik pula. Andri dkk., (2019 hlm 218-225) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hatauruk dan Simbolon (2018 hlm 12-23) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Setelah dilakukan wawancara, observasi, dan studi dokumen di kelas IV SDN Cilegon IV, terdapat masalah

terutamanya pada hasil belajar IPAS siswa. Dalam proses pembelajaran kemampuan pemahaman IPAS siswa masih cenderung rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran berlangsung kurang efektif sehingga siswa mengalami kendala ketika menerima atau memahami materi IPAS, kurangnya partisipasi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dipertengahan pembelajaran siswa kurang memperhatikan pembelajaran, kurang penggunaan media menyebabkan semangat siswa menurun dan cepat bosan sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, dan kemampuan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPAS berbeda-beda. Dilihat dari hasil studi dokumen yang diperoleh data nilai UTS IPAS di kelas IV.

Dari sebanyak 21 siswa kelas IV. Nilai yang termasuk kategori nilai rendah terdapat sebanyak 14 siswa, sedangkan yang termasuk kategori nilai baik hingga sangat baik terdapat 7 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai IPAS siswa masih kurang optimal. Jika permasalahan tersebut tetap dibiarkan, maka akan mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa. Model pembelajaran seperti ini akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa yang nantinya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memilih kegiatan pembelajaran yang tepat, agar siswa terhindar dari kebosanan, dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, dan efisien. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran.

Model pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Model merupakan “pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan” (Wijanarko 2017 hlm 52-59). Sedangkan Yuliantini dkk (2017 hlm 1-10) menyatakan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga

permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung dapat diatasi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan atau digunakan adalah model pembelajaran *make and match*. Model pembelajaran *make and match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran baik dijenjang dasar maupun lanjut. Model pembelajaran *make and match* adalah model pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi berbagi pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung lebih menyenangkan. Anggarawati dkk (2014 hlm 1) menyatakan, Guru sangat dianjurkan menggunakan model pembelajaran ini bagi anak yang mempunyai rasa malu bertanya kepada guru, karena apabila belajar bersama dengan temanteman, anak tersebut diharapkan tidak malu bertanya kepada temannya sendiri bila ada materi yang belum dia mengerti sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman.

Model pembelajaran *make and match* sangat efektif diterapkan karena dapat melatih siswa dalam mencari pasangan dari kartu jawaban dan soal yang mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014 hlm 31) yang menyatakan model pembelajaran *make and match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran *make and match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *make and match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa. Model pembelajaran *make and match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain dan siswa

juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat Aliputri (2018 hlm 70-77). Sehingga, melalui model pembelajaran *make and match* siswa dapat menemukan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang didapat yang nantinya akan dibahas secara bersama-sama. Dengan demikian siswa dapat menyampaikan kesulitan atau permasalahan yang mereka alami dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran *make and match* guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menyelesaikan dan menanggapi suatu pertanyaan atau masalah. Walaupun begitu, model pembelajaran *make and match* juga memiliki kelemahan seperti memerlukan waktu yang lama dalam penerapan model pembelajaran ini.

Model pembelajaran *make and match* memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Menurut Shoimin (2014 hlm 12) adapun kelebihan dari model pembelajaran *make and match* yaitu (1) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, (2) kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, dan (3) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Aliputri (2018 hlm 70-77) menyatakan, Hasil belajar dapat meningkat terjadi setelah guru menerapkan model pembelajaran *make and match*, dimana model pembelajaran *make and match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan didalamnya yaitu saat mencari pasangan dari jawaban dalam kartu. Sehingga siswa akan lebih bekerja sama, lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *make and match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar Sulfemi & Mayasari (2019 hlm 53-67). Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar adalah kartu gambar. Kartu gambar adalah media untuk berkomunikasi dengan orang lain Puspita (2016 hlm 2). Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media kartu gambar merupakan

jenis media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik Sudiarsini (2016 hlm 1). Gambar adalah media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Kartu gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami dan mengingat suatu objek Utarahman (2013 hlm 73). Dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran. “Melalui gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik” Agustini dkk (2014 hlm 24). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra kita terhadap objek-objek tertentu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menghindari kesalah pahaman, gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus Nonik dkk (2013 1-11). Dengan menggunakan media kartu gambar guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu Omear Hamalik (2007 hlm 30). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan

tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Dimiyati & Mudjiono, 2009 hlm 200)

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini (Ibid, Hlm 201):

- a) Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan Tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala Upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.

Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintetis), evaluation (penilaian). (Mulyadi, 2010 hlm 3).

2) Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan social (Ibid, Hlm 5).

3) Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecurive, seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Ibid, Hlm 9).

Saat ini kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena untuk mengembangkan kemampuan berpikir lainnya, seperti kemampuan untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Banyak sekali fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang perlu dikritisi.



Sesuai dengan ayat al-quran Surat Ali Imran Ayat 190-191:

وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ ۖ  
وَالْأَرْضِ رَّبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Maha Suci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka. (QS. Ali Imran: 190-191). Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada manusia selaku makhluk yang diberikan akal untuk bisa memahami dan memaknai setiap ciptaan-Nya. Dari hal tersebut, Allah memiliki tujuan supaya manusia mampu untuk selalu mengingat keagungan yang Allah miliki melalui ciptaan-Nya.

Buya Hamka dalam Tafsir Al Azhar menjelaskan, melalui Surat Ali Imran ayat 190, Allah mengarahkan hamba-Nya untuk merenungkan alam, langit dan bumi. Dia mengarahkan agar hamba-Nya mempergunakan pikirannya dan memperhatikan pergantian antara siang dan malam. Semuanya itu penuh dengan tanda-tanda kebesaran Allah Swt. Orang yang mampu berpikir bahwa penciptaan langit dan bumi serta pergantian siang dan malam merupakan tanda-tanda kekuasaan Allah Swt, mereka itulah orang yang berakal Dan ayat di atas sesuai dengan pepatah sunda Kudu seubeuh méméh dahar, kudu nepi méméh indit. "(Harus melihat ke depan (berpikir) sebelum melakukan suatu perbuatan, pikirkan dampak atau risikonya sebelum bertindak)".

Dari pepatah dan ayat di atas maka berpikir kritis dapat berdampak pada Mudah menyelesaikan masalah dan meminimalkan salah persepsi Berpikir kritis juga bisa membuat kamu lebih mudah menyelesaikan masalah. Pasalnya, kamu akan menemukan benang merah dari permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis ini juga bisa membantu kamu untuk mencari solusi. Dengan kata lain, berpikir kritis bisa meningkatkan

kemampuan problem solving kamu. Dan Meminimalkan salah persepsi Jika kamu tak terbiasa berpikir kritis, salah persepsi akan jadi tantangan terbesar. Berpikir kritis dapat membuat kamu lebih mudah dalam menjabarkan pendapat dari orang lain dan tidak mudah percaya begitu saja. Saat kamu tahu persepsi dari orang tersebut salah, kamu akan membantunya mencari kebenaran.

Berpikir kritis mengandung aktivitas mental dalam hal memecahkan masalah, menganalisis asumsi, memberi rasional, mengevaluasi, melakukan penyelidikan, dan mengambil keputusan. Dalam proses pengambilan keputusan, kemampuan mencari, menganalisis dan mengevaluasi informasi sangatlah penting. Orang yang berpikir kritis akan mencari, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan berdasarkan fakta kemudian melakukan pengambilan keputusan. Ciri orang yang berpikir kritis akan selalu mencari dan memaparkan hubungan antara masalah yang didiskusikan dengan masalah atau pengalaman lain yang relevan. Berpikir kritis juga merupakan proses terorganisasi dalam memecahkan masalah yang melibatkan aktivitas mental yang mencakup kemampuan: merumuskan masalah, memberikan argumen, melakukan deduksi dan induksi, melakukan evaluasi, dan mengambil keputusan.

Kemampuan dalam berpikir kritis memberikan arahan yang lebih tepat dalam berpikir, bekerja, dan membantu lebih akurat dalam menentukan keterkaitan sesuatu dengan lainnya. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam pemecahan masalah atau pencarian solusi. Pengembangan kemampuan berpikir kritis merupakan integrasi berbagai komponen pengembangan kemampuan, seperti pengamatan (observasi), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi. Semakin baik pengembangan kemampuan-kemampuan ini, maka akan semakin baik pula dalam mengatasi masalah-masalah.

Dalam bidang pendidikan, berpikir kritis dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari dengan mengevaluasi secara kritis argumen pada buku teks, jurnal, teman diskusi, termasuk argumentasi

guru dalam kegiatan pembelajaran. Jadi berpikir kritis dalam pendidikan merupakan kompetensi yang akan dicapai serta alat yang diperlukan dalam mengkonstruksi pengetahuan. Berpikir yang ditampilkan dalam berpikir kritis sangat tertib dan sistematis. Berpikir kritis merupakan salah satu proses berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan dalam pembentukan sistem konseptual siswa. Selain itu berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui pemberian pengalaman bermakna. Pengalaman bermakna yang dimaksud dapat berupa kesempatan berpendapat secara lisan maupun tulisan seperti seorang ilmuwan. Kesempatan bermakna tersebut dapat berupa diskusi yang muncul dari pertanyaan-pertanyaan divergen atau masalah tidak terstruktur (illstructured problem), serta kegiatan praktikum yang menuntut pengamatan terhadap gejala atau fenomena yang akan menantang kemampuan berpikir siswa.

Menurut Zamroni dan Mahfudz (2009 hlm 30) ada empat cara meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu dengan: (1) model pembelajaran tertentu, (2) pemberian tugas mengkritisi buku, (3) penggunaan cerita, dan, (4) penggunaan model pertanyaan socrates. Dalam penelitian ini bahasan akan difokuskan hanya pada model pembelajaran. Berdasarkan berbagai hasil penelitian, keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran. Namun demikian, tidak semua model pembelajaran secara otomatis dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Dengan menerapkan model ini tentu saja akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengingat karakteristik peserta didik yang lebih banyak ingin bermain. Sehingga model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal-hal positif yang didapat dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena peserta didik dalam keadaan senang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain. Hal inilah yang meningkatkan semangat sehingga peserta didik diharapkan mampu lebih aktif dalam kegiatan belajar dan dengan model ini peserta didik mampu berfikir kritis. Untuk meningkatkan nilai berfikir kritis tersebut, tentu perlunya ada bantuan seperti media atau alat

pembelajaran untuk menunjang penerapan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *make and match* sangat efektif untuk meningkatkan berfikir kritis siswa. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Make and Match* Terhadap Berfikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas IV”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa belum mencapai kemampuan berpikir kritis yang optimal.
3. Berfikir kritis siswa yang kurang optimal.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan model pembelajaran Direct Instructions.

## **C. Batasan Masalah**

Menindaklanjuti hasil identifikasi masalah, agar dalam rencana penelitian ini lebih terarah dan pokok masalah, oleh karena itu masalah yang diteliti perlu dibatasi. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *make and match*.
2. Mata pelajaran dalam penelitian ini yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
3. Objek penelitian kemampuan memahami materi dan hasil belajar siswa
4. Indikator berfikir kritis dalam Penelitian ini yaitu Analisis, Evaluasi, Menyimpulkan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran model *make A Match* terhadap berfikir kritis siswa kelas IV di SDN Cilegon IV?
2. Apakah terdapat perbedaan berfikir kritis pada peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Make A Match*?
3. Seberapa besar peningkatan berfikir kritis pada peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Make A Match*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh hasil yang lebih jelas dan tersusun, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran model pembelajaran *Make A Match* di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan berfikir kritis dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Make A Match* di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan berfikir kritis pada peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Make A Match*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoritis dan praktis. Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan pembelajaran siswa di sekolah dasar seperti pada umumnya. Penulis berharap hasilnya dapat bermanfaat dan bermakna. Adapun manfaat-manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan beserta wawasan yang baru dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta bermanfaat untuk mengembangkan Model Pembelajaran *make and match* terhadap hasil belajar siswa SD.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian juga memiliki manfaat praktis bagi peneliti, guru, siswa, serta sekolah dan lembaga dengan model pembelajaran *make and match*.

### i. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan seperti saran untuk menambah ilmu pengetahuan dan menjadikan guru lebih terampil dan kreatif dalam menggunakan berbagai inovasi model pembelajaran *make and match* serta untuk meningkatkan hasil kinerja guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### ii. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah serta dapat meningkatkan kualitas sekolah.

### iii. Bagi Siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan semangat belajar untuk lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran serta membantu memudahkan siswa untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran *make and match*.

### iv. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir juga sebagai bahan alternatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan pendidikan khususnya yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Dan juga sebagai referensi, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya model pembelajaran *make and match* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa.

## G. Definisi Oprasional

Dalam penelitian yang akan dilakukan diperlukan penjelasan beberapa variabel penting sebagai pusat perhatian. Dalam usaha menyamakan pendapat terhadap apa yang akan diteliti dan untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini. Oleh karena itu, istilah-istilah tersebut lalu didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Model Pembelajaran *Make and Match*

Teknik pembelajaran *Make And Match* merupakan teknik yang dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat.

Lie (dalam Zahroul & Nur, 2014) menyatakan bahwa, “*Make and Match* adalah suatu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan”. Selain itu, Elin Rosalin (dalam Arifiyanti, 2016) menyatakan bahwa, “Model pembelajaran *Make and Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi persoalanpermasalahan dan kartu yang berisi jawaban”.

Model pembelajaran *Make and Match* adalah metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban (Mulyatiningsih, 2011).

### 2. Hasil Belajar

Secara umum dapat didefenisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Hutauruk & Simbolon (2018) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Indikator hasil belajar menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) di antaranya adalah sebagai berikut.

- Keterampilan intelektual,  
merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.
- Strategi kognitif,  
dalam hal ini, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.
- Sikap,  
yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.
- Informasi verbal,  
Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan, menulis dan menggambar.
- Keterampilan motorik,  
tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat



melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

### 3. Berfikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menjawab soal berpikir kritis berdasarkan fungsi dan indikator Menurut Facione (2015, hlm. 4), berpikir kritis adalah proses berpikir yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membuktikan sesuatu atau menemukan solusi untuk suatu masalah. Dengan kata lain, berpikir kritis dapat dilakukan ketika seseorang meragukan sesuatu atau meragukan kebenaran informasi. Selain itu, orang dapat berpikir kritis ketika mereka ingin mencari solusi logis, tepat, dan tepat untuk masalah yang mereka hadapi. Facione menggolongkan kemampuan berpikir kritis ke dalam enam aspek utama, yaitu interpretasi, analisa, evaluasi, penyimpulan, penjelasan, dan sadar diri. Secara operasional keterampilan berpikir kritis diuji dengan tes kemampuan berpikir kritis siswa berupa tes esai.

### 4. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPAS materi yang digunakan adalah materi tentang tumbuhan sumber kehidupan

## **H. Sistematika Penulisan Skripsi**

Berdasarkan Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2022) bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu bab 1 Pendahuluan, bab II landasan teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, serta bab V simpulan dan saran.

Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah mengenai topik yang diangkat dalam penelitian dan dapat menyatakan adanya

kesenjangan yang berasal dari pendapat ahli dengan fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian peneliti mengidentifikasi suatu permasalahan yang ditemukan pada penelitian. Beberapa masalah penelitian, peneliti membuat batasan masalah serta rumusan masalah yang jelas dan rinci berupa pertanyaan mengenai konsep fenomena spesifik penelitian agar mudah dalam menjelaskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian setelah penelitian dilaksanakan, dalam bab I Pendahuluan juga terdapat definisi operasional yang memuat persamaan persepsi atau makna tunggal dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, dan terakhir dalam pendahuluan memuat sistematika skripsi yang memuat tata cara dan penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, memaparkan tentang hasil-hasil atas teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, dan kerangka pemikiran serta skema paradigma penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan rinci melalui tahap-tahap dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan. Bab ini juga memuat tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini memaparkan dua hal penting dan utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan uraian menyajiakan penafsiran dan mengartikan hasil penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna dan kepada pemecah masalah di lapangan dari hasil penelitian.