

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi faktor penting yang mendasari kemajuan sebuah negara. Pendidikan menjadi peranan yang sangat penting karena menentukan perkembangan serta aperwujudan diri individu, terutama dalam hal pembangunan bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan menjadi usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai saana dalam proses pembelajaran dimana siswanya aktif dalam mengembangkan berbagai potensinya. Hal itu dapat dilakukan mulai dari Pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Sekolah Dasar secara umum dapat dimaknai sebagai sebuah institusi pendidikan yang menyelenggarakan suatu proses pendidikan dan pembelajaran.

Dalam suatu proses pendidikan, guru merupakan salah satu faktor penting yang ikut mendukung tercapainya rencana pendidikan sebagaimana dalam UUD Nomor 20 Tahun 2003. Oleh karena itu seorang guru harus mengetahui apa itu hakikat kegiatan dalam belajar mengajar dan strategi dalam pembelajarannya. Belajar mengajar merupakan kegiatan yang mempunyai nilai edukatif. Dikatakan mempunyai nilai edukatif karena dapat mewarnai terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik. Untuk dapat menunjang suatu proses pembelajaran guru harus dapat mendesain system pembelajarannya agar dapat mengantarkan peserta didik untuk bisa mencapai suatu kompetensinya.

Diperlukan inovasi berkaitan dengan *system design* atau merancang sistem yang merupakan satu set metode, model dan strategi khusus untuk dapat menghasilkan solusi baru terhadap permasalahan yang ada. *System design* juga meliputi penggunaan media pembelajaran sebagai suatu cara untuk mendeskripsikan sistem baru. Sekarang ini, di Sekolah Dasar sudah banyak yang menggunakan kurikulum 2013 dengan materi yang terintegrasi dari berbagai bidang mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 ada tiga hal yang harus diperoleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran, yaitu sikap, ketrampilan, dan pengetahuan. Guru sebagai seorang pendidik harus terus mengembangkan kualitasnya serta mampu menciptakan berbagai inovasi baru guna mencapai tujuan tersebut.

Kurikulum 2013 yang menghendaki keaktifan siswa dalam belajar, dimana guru bukan hanya melakukan aktivitas mengajar akan tetapi juga harus berfikir bagaimana proses mentransfer ilmu itu dapat terjadi, yaitu bagaimana siswa dapat memahami bahan ajar untuk dapat menguasai materi. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) yang ditetapkan oleh Depdiknas tahun 2006 adalah yang salah satunya adalah memiliki kemampuan dasar untuk bisa berfikir kritis dan logis.

Fokus utama dari mata pelajaran IPS yaitu dapat membuat individu-individu yang dapat mengerti akan kehidupan sosialnya, serta interaksinya sehingga menjadi anggota masyarakat yang bebas, anggota masyarakat yang dapat memecahkan masalah serta berfikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gebangsari 02 Semarang, dalam pembelajaran IPS guru kurang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Banyaknya materi IPS serta kurangnya inovasi dalam hal media pembelajaran merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran pelajaran IPS yang terintegrasi secara tematik dengan bidang pelajaran lain. Sehingga guru mengalami masalah yaitu sulit dalam mencapai tujuan pembelajaran pokok bahasan materi IPS. Berfikir kritis menjadi penting karena dapat mempengaruhi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan yang kreatif yang mampu memberikan penjelasan terhadap suatu peristiwa, dan menerapkan pengetahuan baru ke dalam permasalahan individu maupun sosialnya

Untuk mempelajari ilmu IPS bagi peserta didik di Sekolah Dasar memang sedikit mengalami kendala, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menunjang untuk penguasaan ilmu IPS. Haruslah ada solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran IPS yang bukan hanya mempermudah, akan tetapi juga dapat mengembangkan pemikiran peserta didik untuk dapat berfikir kritis terhadap berbagai persoalan sehari-harinya sehingga peserta didik dapat memperoleh solusi dari suatu permasalahan tersebut yang tentunya sesuai dengan tujuan IPS itu sendiri. Guru sudah seharusnya menyadari bahwa tanpa adanya bantuan media, maka bahan ajar akan sulit dipahami atau diterima oleh peserta didik, apalagi untuk pelajaran yang rumit dan kompleks. Untuk menciptakan suasana belajar IPS

yang menarik dan menyenangkan, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, maka dapat menggunakan media pembelajaran. Media merupakan suatu wahana sebagai penyalur informasi dalam kegiatan belajar. Dengan adanya media peserta didik akan lebih mudah memaknai bahan dibandingkan tanpa bantuan media. Akan tetapi dalam membuat suatu media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pengajaran yang di rumuskan. Media pembelajaran sebagai media pendidikan akan ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didiknya. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa adalah media pembelajaran *Pictorial Story Book*. *Pictorial Story Book* yang merupakan kesatuan cerita yang disertai dengan gambar yang berguna untuk mendukung isi cerita. Menurut Mitchell dalam Adipta, dkk (2016:989) menyatakan bahwa "*Picture Storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell story*".

Dalam *Pictorial Story Book* ini, didalam cerita dikembangkan permasalahan terkait materi IPS yang tidak jauh dari permasalahan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan didukung gambar di dalam cerita dapat mengembangkan imajinasi peserta didik sehingga peserta didik benar-benar bisa merasakan jalan ceritanya. Selain itu dalam *Pictorial Story Book* akan disajikan soal yang harus dikerjakan peserta didik guna mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta lebih memahami kehidupan sosialnya. Menurut latar belakang diatas, maka peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Pictorial*

Story Book Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Tema Cita-citaku Kelas IV SDN Gebangsari 02 Semarang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPS.
2. Kemampuan berfikir kritis siswa rendah.
3. Siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dibatasi dalam proposal ini adalah:

1. Penelitian terbatas pada media *Pictorial Story Book* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa.
2. Materi pelajaran IPS dibatasi dalam Subtema 1 Aku dan Cita-citaku pada pembelajaran ke 3 dan 4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran *Pictorial Story Book* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPS tema Cita-citaku kelas IV SDN Gebangsari 02 Semarang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *Pictorial Story Book* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPS tema Cita-citaku kelas IV SDN Gebangsari 02 Semarang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoristis
 - a. Sebagai referensi atau masukan untuk perkembangan ilmu pendidikan di jenjang Sekolah Dasar.
 - b. Menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya dengan media *Pictorial Story Book*.
 - 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, penuh semangat dengan hadirnya media tersebut dalam pembelajaran IPS.
 - b. Bagi Guru
 - 1) *Pictorial Story Book* ini dapat menambah pengetahuan guru untuk berinovasi tentang media pembelajaran.
 - 2) Mengembangkan partisipasi aktif peserta didiknya.
 - c. Bagi Mahasiswa
 - 1) Menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran.
 - 2) Menyadari seberapa pentingnya manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar.

d. Bagi Sekolah

- 1) Menjadikan *Pictorial Story Book* sebagai salah satu media pembelajaran IPS di sekolahnya.
- 2) Lebih mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didiknya.

