

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang besar dan sangat penting dalam membangun dan mengembangkan kualitas diri yang dimiliki manusia. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan setiap individu untuk dapat menumbuhkan potensi-potensi yang dimilikinya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 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 dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat”.

Sebagaimana pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik, dan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan potensi peserta didik adalah belajar. Belajar dapat mengubah perilaku seseorang dalam membentuk kepribadiannya yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan tingkah laku. Dalam pelaksanaannya belajar tidak lepas dari sebuah interaksi antara guru dan siswa serta alat pembelajaran. Pembelajaran sendiri pada hakikatnya adalah sebuah interaksi

antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, peserta didik dengan sumber belajar, serta peserta didik dengan pendidik (Majid 2017:15).

Pendidik atau disebut juga dengan guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dalam membangun pengetahuan siswa, mencari kejelasan, bersikap kritis dan bertanggung jawab dalam membimbing siswa (Sakti, 2017). Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh guru sebagai seseorang yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik menggunakan cara/metode yang dipilihnya dalam proses pembelajaran (Nilayanti, dkk. 2019). Pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, serta hasil belajar peserta didik menjadi lebih maksimal sesuai dengan ketercapaian pendidikan yang hendak dicapai.

Motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, sebab banyak terjadi di masyarakat, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung memiliki prestasi belajar yang tinggi, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, cenderung biasanya memiliki prestasi belajar yang juga rendah. Menurut Sardiman (2018: 75), motivasi belajar merupakan serangkaian usaha yang dilakukan seseorang untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang tersebut mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka orang tersebut akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka yang dimilikinya. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak selalu menyenangkan, siswa banyak dibebankan dengan

menjalani rutinitas membaca, menulis dan menghitung tanpa adanya kegiatan lain yang lebih menarik sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika, padahal salah satu tantangan bagi guru adalah bagaimana caranya guru bisa menciptakan peserta didik yang dapat memahami materi dengan baik dan aktif, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menstimulasikan materi pembelajaran terutama matematika, sehingga matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan menjadi hal yang menyenangkan dan diminati oleh siswa. (Arifin dan Laili, 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, mata pelajaran ini mengarahkan siswa untuk dapat berpikir logis, kritis, efektif, cermat, rasional dan efisien dalam memecahkan masalah. Pada dasarnya setiap individu memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai matematika, ada yang menganggap matematika itu mudah dan menyenangkan, ada pula yang menganggap matematika itu sulit dan membingungkan. Biasanya, orang yang menganggap matematika menyenangkan maka akan tumbuh motivasi dalam diri mereka untuk mempelajari dan optimis dalam memecahkan masalah yang ada pada mata pelajaran matematika, sebaliknya. orang yang menganggap matematika sulit dan membingungkan maka individu tersebut akan cenderung pesimis dan kurang memiliki motivasi dalam mempelajari matematika (Kurniawati & Negara, 2017) sikap tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil pencapaian

peserta didik dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, dalam membelajarkan matematika ketika guru masih menggunakan metode lama dengan pembelajaran yang cenderung berjalan satu arah dalam artian guru lebih mendominasi pembelajaran, maka pembelajaran yang dihasilkan akan cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa mudah jenuh. Kemudian permasalahan lainnya adalah adanya kesulitan siswa untuk berpikir kritis dalam mata pelajaran matematika, hal ini disebabkan oleh sedikitnya kegiatan pada proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis sangat sedikit, padahal berpikir kritis dalam pembelajaran matematika sangat penting.

Berpikir kritis sendiri menurut Hidayah dkk. (2017) adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik. Belajar berpikir kritis berarti belajar tentang bagaimana mengajukan pertanyaan, kapan sebaiknya mengajukan pertanyaan, dan metode penalaran seperti apa yang sebaiknya digunakan (Arifin dan Laili, 2022). Dengan berpikir kritis, dapat memungkinkan bagi siswa untuk menggunakan pemikiran yang benar dalam menguji pemecahan masalah dan mengatasi kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk dapat mendorong motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 Januari 2023 di SD Negeri Jatisawit 03 yang dilaksanakan dengan guru kelas III, peneliti

menemukan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang sangat ramai, hal ini sejalan dengan penjelasan guru kelas III yang mengatakan bahwa “Anak kelas III memang termasuk anak yang aktif dan ramai, entah itu aktif bertanya maupun bermain di kelas. Namun meskipun demikian, siswa kelas III termasuk anak yang cepat menangkap penjelasan dari guru. Walaupun ada beberapa siswa yang mesti dijelaskan secara berulang-ulang untuk memahami materi.” Lalu, peneliti juga menanyakan lebih lanjut terkait apa saja kesulitan yang ada di kelas III tersebut, kemudian secara terang-terangan guru juga menjelaskan keadaan kelasnya bahwa, “Masih ada 3 orang siswa yang masih kesulitan dalam membaca, menulis dan menghitung. Dua di antaranya pernah tidak naik kelas, dan satu siswa lainnya adalah termasuk siswa yang memerlukan bimbingan lebih. Kesulitan dalam pembelajaran juga terjadi pada mata pelajaran matematika, karena sebagian siswa masih belum hafal perkalian, dan perlu penjelasan mendalam ketika menghadapi soal cerita.”

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari yang sama juga menunjukkan hasil bahwa siswa kelas III memang cenderung mau mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun, siswa mulai membagi fokus belajarnya setelah beberapa menit pembelajaran berlangsung. Pada saat memasuki pertengahan pembelajaran, siswa mulai ramai bermain dan mengobrol. Siswa juga terkesan kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga guru memerlukan beberapa pertanyaan pemantik untuk menarik fokus siswa. Meskipun begitu, dari total 26 orang siswa yang berada di kelas, hanya 3-4 siswa yang mau aktif menjawab pertanyaan dari guru, sisanya

hanya memberikan jawaban susulan yang sebelumnya telah dijawab oleh yang lain. Dengan demikian, dapat dikatakan motivasi siswa SD Negeri Jatisawit 03 terbilang rendah, karena pada saat proses tanya jawab siswa bersikap pasif. Selain dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Jatisawit 03, peneliti juga menemukan bahwa selain motivasi siswa kelas III yang masih rendah, kemampuan berpikir kritisnya juga masih tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui dari pernyataan guru yang menyatakan bahwa nilai berpikir kritis siswa secara *phsykologis* memiliki presentase 60% yang dapat dilihat pada deskripsi raport siswa, sementara nilai berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran matematika hanya sebesar 40% lebih kecil karena pada mata pelajaran ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dari beberapa tema serta siswa masih kurang cermat dalam memilih cara hitung yang tepat sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajarnya. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang sangat penting dimiliki oleh siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang memungkinkan peneliti di sini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran berbasis permainan yang nantinya akan mampu menarik minat siswa dan membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran lebih efektif, yakni dengan penggunaan model pembelajaran *talking stick*.

Model pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran *talking stick* ini merupakan tipe model pembelajaran interaktif yang dikemas

dalam bentuk permainan, dilakukan dengan bantuan tongkat yang dijadikan sebagai media untuk mendapat giliran berpendapat/menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pembelajaran. *Talking stick* merupakan model yang digunakan untuk membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara di depan kelas serta dapat sekaligus membantu kemampuan berpikir kritis siswa karena dalam pelaksanaannya model pembelajaran *talking stick* membuat siswa mau tidak mau harus siap dalam menjawab pertanyaan dari guru, sehingga akhirnya membuat siswa juga mau tidak mau memahami dan mempelajari materi dengan serius untuk menghindari kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Shoimin (2014:198) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *talking stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa sekolah dasar, karena model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk percaya diri dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa termotivasi untuk lebih aktif dan serius lagi dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *talking stick* memiliki banyak keunggulan, salah satunya yaitu sangat sederhana dan cukup mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada peserta didik sekolah dasar yang menginginkan kegiatan belajar sambil bermain tetapi tidak mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang dituju. Selain menggunakan pembelajaran *talking stick*, dalam penelitian ini peneliti juga menerapkan media berupa permainan sambung. Permainan sambung kata merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mengasosiasikan belajar

sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan. Dalam permainan ini, para siswa diberikan kebebasan mengekspresikan imajinasinya melalui pemilihan kata yang dihasilkannya. Selain menyenangkan, permainan sambung kata juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menjadi media yang menambah kosa kata anak menjadi lebih beragam. Kosa kata sendiri mempunyai peranan penting dalam meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, (Fitriannisa, 2021). Dalam permainan ini, anak diajak untuk bereksplorasi dalam menemukan kata-kata baru dengan spontan, permainan ini juga mengasah kepercayaan diri siswa dalam berpendapat/mengemukakan jawaban sehingga permainan ini cocok dipadukan dengan model pembelajaran *talking stick* yang pada hakikatnya sama-sama mengasah kepercayaan diri siswa.

Model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik untuk aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, dalam model pembelajaran ini bukan hanya menjadikan peserta didik termotivasi dalam menerima pembelajaran tetapi juga sebagai batu loncatan untuk siswa lebih memahami materi yang disampaikan secara lebih bermakna serta siswa terlatih untuk kreatif dan percaya diri. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2019) mengatakan bahwa penerapan pembelajaran *talking stick* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif dengan presentase keberhasilan yang signifikan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfiyana dkk.(2018) yang menyebutkan

bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika menggunakan model pembelajaran *talking stick* dengan kategori sangat tinggi.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Arifin dan Laili (2022) juga mengatakan bahwa metode pembelajaran *talking stick* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan metode pembelajaran *talking stick* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, hasilnya kelas dengan penerapan metode *talking stick* memiliki tingkat berpikir kritis yang jauh lebih baik.

Adanya permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbasis Permainan Sambung Kata terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III yang mana peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran jauh lebih maksimal dan bermakna.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mempermudah penelitian agar permasalahan dalam penelitian menjadi lebih terarah, oleh karena itu peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas III SD Negeri Jatisawit 03 dan SD Negeri Kaliwadas 03.
3. Penelitian menitikberatkan pada rendahnya motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Jatisawit 03 dan SD Negeri Kaliwadas 03.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata?

D. Tujuan Penelitian

Berangkat dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata.

2. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam peningkatan kualitas pendidikan dan menjadikan sarana bagi pengembang keilmuan mengenai strategi, metode, ataupun media yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *talking stick* berbasis permainan sambung kata. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian lebih dalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan motivasi bagi siswa agar semangat dalam mengikuti pelajaran matematika.
- 2) Membantu meningkatkan aktivitas pembelajaran dan menambah keceriaan siswa di dalam kelas, serta melatih rasa percaya diri siswa dalam menghadapi pertanyaan.
- 3) Membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan baik.

- 4) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi
- 2) Memberikan evaluasi bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan pendidik terhadap metode pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dengan adanya penelitian ini, peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang terus bertambah tentang metode mengajar yang baik dan bervariasi.
- 2) Sebagai calon guru, peneliti dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman yang bermakna dalam membagikan ilmunya ke peserta didik.
- 3) Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran, mencari alternatif pemecahan masalahnya, dan mampu memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih baik.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan di dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian yang dituangkan dapat tergambar dengan jelas, adapun penulisan dalam

penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Berikut akan dijabarkan sistematika penulisan penelitian, yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, *abstract*, kata pengantar, moto dan persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari lima bab dengan sub-bab, sebagai berikut: bab 1 pendahuluan, bab 2 landasan teori, bab 3 metodologi penelitian, bab 4 hasil penelitian, bab 5 simpulan dan saran.

- a. Bab 1

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

- b. Bab 2

Pada bab ini terdiri dari deskripsi kegiatan teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

- c. Bab 3

Pada bab ini terdiri atas metodologi penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen

penelitian, sampel variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

d. Bab 4

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

e. Bab 5

Bab ini berisi penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.

3. Bagian Penutup

Berisi tentang daftar pustaka, lampiran yang diperlukan dalam penelitian, dan biodata peneliti.