

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, menuntut guru untuk mampu menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Secara harfiah, kata *media* berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau perantara.¹ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.³ Jadi, media dapat berupa apa saja yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi.

Menurut Moh Suardi dalam bukunya yang berjudul “*Belajar dan Pembelajaran*” mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai”.⁴ Jadi, pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

¹Arief S. Sardiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 6.

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran edisi Revisi*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 3

³Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 14

⁴Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 7.

Media menurut Aqib, “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar”.⁵ Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan pembelajarannya.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto, menjelaskan bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.⁶Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dan mendorong agar terciptanya proses belajar yang bermakna pada peserta didik.

Media pembelajaran telah disediakan secara alami oleh lingkungan, guru harus cermat, kreatif, inovatif dan produktif memanfaatkan lingkungan untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik saat guru menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya, jenis- jenis teknologi serta media sangat diperlukan guru serta partisipan didik dalam menolong aktivitas pendidikan, secara universal ada sebagian kelebihan serta kelemahan

⁵Zainal Aqib, *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontektual (inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 50.

⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9.

media dalam penggunaannya. Kelebihan ataupun khasiat media pendidikan, antara lain

- 1) Memunculkan kegairahan belajar.
- 2) Membolehkan interaksi yang lebih langsung antara partisipan didik dengan area realitas.
- 3) Membolehkan partisipan didik belajar sendiri-sendiri cocok keahlian serta atensi tiap- tiap.
- 4) Dengan watak yang unik pada masing- masing partisipan didik ditambah lagi dengan area pengalaman yang berbeda, sebaliknya kurikulum serta modul pembelajaran ditetapkan sama buat tiap partisipan didik, hingga guru hendak hadapi kesusahan. Dengan memakai media pembelajaran secara pas serta bermacam- macam watak pasif anak didik bisa diatasi.

Terdapat sebagian kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual antar lain sangat menekankan bahan- bahan visualnya sendiri dengan tidak menghiraukan kegiatan- kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, penciptaan, penilaian, serta pengelolaan bahan- bahan visual.⁷ Disamping itu pula bahan visual ditatap selaku perlengkapan bantu semata untuk guru dalam proses pendidikan sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran serta perlengkapan bantu tersebut diabaikan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan haruslah membagikan pengaruh kepada partisipan didik. Pengaruh tersebut haruslah pengaruh yang positif sehingga bisa tingkatkan motivasi belajar partisipan didik. Motivasi belajar partisipan didik hendak bertambah lebih kilat bila dalam pendidikan pendidik memakai media dalam mengantarkan modul yang hendak di informasikan. Media pendidikan mempunyai 3 tipe ialah :

⁷Latuheru,D.J. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini* (Depdikbud Dirjen Dikti, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga kependidikan. 1988), 17.

1) Media Visual (Cetak)

Media visual ialah media yang cuma bisa digunakan oleh indera penglihatan saja (tidak bisa digunakan oleh para tunanetra). Media visual merupakan metode buat menghasilkan ataupun mengantarkan modul, semacam novel serta modul visual statis paling utama lewat proses percetakan mekanis ataupun fotografis.⁸ Contoh media visual gambar, diagram, peta konsep serta lain sebagainya. Salah satu kelebihan media visual merupakan bisa dianalisis lebih gampang, tidak hanya itu media visual bisa mempermudah partisipan didik buat memahmi modul serta salah satu kekurangan media visual ialah cuma berbentuk foto ataupun tulisan saja sehingga tidak bisa digunakan oleh partisipan didik yang berkebutuhan spesial.

2) Media Audio

Media audio ialah media dengar ataupun sumber belajar yang cuma memakai indera rungu saja. Modul ataupun data di informasikan dalam wujud suara kepada partisipan didik. Macam-macam media audio ialah radio, perlengkapan perekam pita maknetik serta lain sebagainya. Salah satu kelebihan media audio ialah media bisa diputar kembali ataupun diulang-ulang cocok kebutuhan partisipan didik serta salah satu kekurangannya merupakan media ini berupa abstrak sebab cuma berupa suara untuk sebagian orang susah buat berimajinasi hendak susah menggambarkan suara tersebut didalam pikirannya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang memiliki faktor suara serta faktor foto. Tipe media ini memiliki faktor suara serta faktor foto. Tipe media ini memiliki keahlian yang lebih

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 29.

baik.⁹Ditinjau dari karakteristiknya, media ini dibedakan jadi 2 ialah; media audio visual diam(Televisi diam, film rangkai bersuara, taman bersuara, novel bersuara), serta media audio visual gerak(film Televisi, Televisi, film bersuara, foto bersuara, boneka bersuara, serta yang lain).

4) Media Grafis

Media grafis Merupakan media foto simpel yang disusun bagi prinsip matematika, dengan memakai informasi berbentuk angka- angka. Grafik memiliki ilham, objek, serta hal- hal yang dinyatakan dengan simbol serta diiringi dengan keterangan- keterangan secara pendek.¹⁰

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Keberadaan media pendidikan selaku perlengkapan bantu dalam proses pendidikan ialah sesuatu realitas yang tidak dapat dipungkiri. Modul pendidikan yang memiliki tingkatan kesusahan besar pasti susah dimengerti oleh siswa yang kurang menggemari modul pendidikan yang di informasikan oleh pendidik. Buat itu, Azhar Arsyad dalam bukunya mengemukakan terdapat sebagian kriteria yang wajib dicermati dalam memilah media, antara lain:

- 1) Cocok dengan tujuan yang mau dicapai. Media diseleksi bersumber pada tujuan instruksional yang sudah diresmikan yang secara universal mengacu pada salah satu ataupun gabungan dari 2 ataupun 3 ranah kognitif, afektif, serta psikomotor.
- 2) Pas buat menunjang isi pelajaran yang sifatnya kenyataan, konsep, prinsip, ataupun generalisasi. Supaya bisa menolong proses pendidikan secara efisien, media wajib selaras serta cocok dengn kebutuhan tugas pendidikan serta keahlian mental siswa.

⁹Syaiful Bahri Jamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 124.

¹⁰Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), 38.

- 3) Instan, luwes, serta bertahan. Bila tidak ada waktu, dana, ataupun sumber energi yang lain buat memproduksi, tidak butuh dipaksakan. Media yang diseleksi hendaknya bisa digunakan di mana juga serta kapan juga dengan perlengkapan yang ada di sekitarnya, dan gampang dipindahkan serta dibawa ke mana- mana.
- 4) Guru terampil memakainya. Apa juga media itu, guru wajib sanggup memakainya dalam proses pendidikan. Nilai serta khasiat media sangat ditetapkan oleh guru yang memakainya.
- 5) Pengelompokan target. Media yang efisien buat kelompok besar belum pasti sama efektifnya bila digunakan pada kelompok kecil ataupun perorangan.¹¹

e. Manfaat Media Pembelajaran

Tiap modul pendidikan memiliki tingkatan kesukaran yang bermacam- macam. Pada satu sisi terdapat bahan pendidikan yang tidak membutuhkan media pendidikan, namun disisi lain terdapat bahan pendidikan yang membutuhkan media pendidikan. Berikut sebagian khasiat dari media pendidikan, di antara lain :

- 1) Menolong proses pendidikan yang berlangsung antara pendidik dengan partisipan didik. Tidak seluruh modul pendidikan bisa di informasikan secara verbal saja, namun butuh perlengkapan bantu(tools) lain yang bisa menolong mengirimkan pesan ataupun konsep modul kepada partisipan didik. Pendidik terbantu dalam mengantarkan modul pendidikan, sebaliknya partisipan didik terbantu serta lebih gampang dalam menguasai konsep modul yang di informasikan oleh pendidik. Sehingga transfer of knowledge serta transfer of value bisa dicoba secara optimal.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran edisi Revisi*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 74-76.

- 2) Tingkatkan atensi serta motivasi partisipan didik dalam proses pendidikan, rasa mau ketahui serta antusiasme partisipan didik bertambah, dan interaksi antara partisipan didik, pendidik, serta sumber belajar bisa terjalin secara interaktif.
- 3) Bisa menanggulangi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta energi indra serta bisa disesuaikan dengan ciri materinya, sehingga keterbatasan tersebut bisa teratasi.¹²

Guru selaku penyampai pesan mempunyai kepeeningan yang besar buat mempermudah tugasnya dalam mengantarkan pesan- pesan ataupun modul pendidikan kepada partisipan didik. Guru pula menyadari kalau tanpa media, modul pendidikan hendak susah buat bisa di cerna serta dimengerti oleh siswa, terlebih apabila modul pendidikan yang wajib di informasikan terkategori rumit. Buat itu, pemakaian media wajib dicoba supaya modul bisa hingga ke partisipan didik secara efisien serta efesien.

2. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Media Boneka Tangan

Pengertian boneka tangan menurut Elizabet G Hainstock ialah, “Boneka yang hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain)”.¹³ Cara memainkannya ialah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan atau sebagai pembelajaran di sekolah-sekolah sudah dilaksanakan, bahkan dipakai diluar pembelajaran

¹² Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 7-8.

¹³ Hainstock dan Elizabet G, *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Pustaka DelaPratara. 1999), 22.

sekolah yaitu pada siaran televisi TRANS 7 dengan film seri boneka “Si Unyil”.

Menurut Ahira, disebut boneka tangan “Karena cara memainkannya dengan satu tangan memainkan satu boneka, dan boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja”.¹⁴ Sebuah tiruan manusia atau hewan yang digerakkan dengan tangan dari bawah yang kemudian dimasukkan kebawah lubang atau pakaian boneka tersebut.

Menurut Sulianto, boneka memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. “Anak-anak umumnya menyukai boneka sehingga cerita yang dituturkan lewat boneka akan mengundang minat dan perhatian peserta didik sehingga membuat menarik”. Hal tersebut bisa membuat peserta didik mengalih perhatiannya sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya dan juga media boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi peserta didik.¹⁵ Sebagai mainan edukatif, boneka tangan juga mempunyai fungsi untuk mengembangkan imajinasi, seni peran, dan ekspresi emosional. Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media, peneliti memilih boneka tangan sebagai media pembelajaran yang dianggap sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi perjuangan tokoh.

Jika hendak menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran, harus memperhatikan hal-hal berikut: yang pertama warna, membuat boneka tangan dengan warna-warni yang bervariasi agar peserta didik tidak mudah jenuh dan bosan; yang kedua bahan, boneka tangan yang terbuat dari bahan yang lembut agar nyaman ketika digunakan; yang

¹⁴Ketut Marini dkk, “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3”, (Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini: Vol 3 No 1, 2015), 4.

¹⁵Sulianto, Joko dkk, “Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar”, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang: Vol.15,No.2, 2014), 95.

terakhir yaitu karakter boneka, pada penggunaan media boneka tangan ini disesuaikan dengan tokoh tertentu.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah salah satu jenis boneka yang cara memainkannya menggunakan tangan yang dimasukkan ke lubang yang telah dibuat, selain itu juga melibatkan beberapa dari jari tangan untuk dimasukkan ke lubang tersebut. Oleh sebab itu, penggunaan media boneka tangan sangat memperkuat harapan peneliti bahwa media tangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V MI Khoiriyah Carikan Kayen Pati.

b. Cara Pembuatan Media Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan media visual tiga dimensi. Media pembelajaran yang cara pembuatannya tidak terlalu sulit dan disukai peserta didik, bahannya pun sangat mudah didapatkan dengan harga yang terbilang murah dan terjangkau. Berikut adalah alat, bahan dan langkah-langkah pembuatan:

1) Alat dan Bahan

Alat terdiri dari gunting, jarum pentul, benang, tembak lilin, pensil, penghapus, dan spidol. Sedangkan bahannya terdiri dari kain flannel warna-warni, kain perca, lem lilin dan dakron.

2) Langkah-langkah pembuatan

- a. Buatlah pola kepala, tangan dan baju di atas kain flannel dan gunting sesuai pola.
- b. Setelah pola sudah terbentuk, jahitlah pola tersebut.
- c. Isilah pola yang sudah jadi yaitu pola kepala dan tangan dengan dakron secukupnya.
- d. Jahit kembali setelah pola kepala dan tangan selesai diisi dakron.
- e. Gabungkan pola kepala dan tangan tadi dengan baju yang telah dibuat.
- f. Pasang alis, mata, hidung, mulut dan yang lain sesuai karakter boneka tangan yang akan digunakan. Lalu kaitkan dengan lem tembak.

c. Cara Menggunakan Media Boneka Tangan

Media boneka tangan yang digunakan oleh peneliti untuk mendemonstrasikan suatu kejadian dimana saat peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan terdapat beberapa tokoh yang hadir dalam peristiwa tersebut yaitu presiden Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir merupakan suatu aktivitas yang selalu dilakukan manusia, bahkan saat sedang tertidur. Bagi otak, berpikir dan menyelesaikan masalah adalah pekerjaan penting, bahkan dengan kemampuan yang tak terbatas. Berpikir merupakan salah satu daya paling utama dan menjadi ciri khas yang membedakan manusia dari hewan.

Filsaime mengembangkan teori berpikir kritis sebagai sebuah proses pemecahan masalah. Teori tersebut melibatkan lima tahap atau proses. Proses tersebut mencakup pemfokusan dan observasi pada sebuah pertanyaan atau masalah, penilaian dan pemahaman situasi masalah, membuat dan mengevaluasi keputusan-keputusan atau solusi-solusi, dan akhirnya memutuskan satu tindakan.¹⁶ Tujuan berpikir kritis ialah menguji suatu pendapat atau ide. Termasuk dalam proses ini adalah melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan.

Berpikir kritis dapat mendorong peserta didik untuk mengeluarkan ide baru. Berikut ini definisi berpikir kritis menurut para ahli diantaranya:

- 1) Mustaji mengemukakan bahwa, berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan.¹⁷ Berpikir kritis harus

¹⁶Filsaime, Dennis K, *Menguk Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2008), 58.

¹⁷ Mustaji, *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*. 2012.

- dengan alasan yang menerangkan sebab dengan menentukan sumber-sumber yang dipercayai.
- 2) Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya, berpikir kritis adalah suatu kegiatan melalui cara berpikir tentang ide atau gagasan yang berhubungan dengan konsep yang diberikan atau masalah yang dipaparkan. Berpikir kritis juga bisa dipahami sebagai kegiatan menganalisis *idea* atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengembangkan dan mengkaji ke arah yang lebih sempurna.¹⁸ Berpikir kritis berkaitan dengan asumsi bahwa berpikir merupakan potensi yang ada pada manusia dan perlu dikembangkan untuk kemampuan yang optimal.
 - 3) Sapriya menyatakan bahwa, berpikir kritis merupakan istilah yang digunakan untuk suatu aktivitas reflektif untuk mencapai tujuan yang memuat kemungkinan dan perilaku yang rasional.¹⁹ Berpikir kritis sangat memungkinkan peserta didik untuk menemukan kebenaran pada suatu kejadian dan informasi yang mereka peroleh. Berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis yang memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi dan merumuskan keyakinan dan pendapat mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses sistematis yang memungkinkan peserta didik untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan sudut pandang serta dapat menarik kesimpulan yang didasari dari konsep yang mereka dapat.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 121.

¹⁹ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),

b. Klasifikasi Berpikir Kritis

Klasifikasi berpikir kritis menurut Susanto dibagi ke dalam dua bagian yakni aspek umum dan aspek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertama, yang berkaitan dengan aspek umum dan aspek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertama, yang berkaitan dengan aspek umum, terdiri atas:

- 1) Aspek Kemampuan (*abilities*), yang meliputi: “(a) memfokuskan pada pada suatu isu spesifik (b) menyimpan maksud utama dalam pikiran (c) mengklasifikasi dengan pertanyaan-pertanyaan; (d) menjelaskan pertanyaan-pertanyaan (e) memerhatikan pendapat siswa, baik salah maupun benar, dan mendiskusikannya (f) mengkoneksikan pengetahuan sebelumnya dengan yang baru (g) secara tepat menggunakan pernyataan dan simbol (h) menyediakan informasi dalam suatu cara yang sistematis, menekankan pada urutan logis (i) kekonsistenan dalam pernyataan-pernyataan”.
- 2) Aspek Disposisi (*disposition*), yang meliputi: “(a) menekankan kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan dan apa yang harus dikerjakan sebelum menjawab (b) menekankan kebutuhan untuk mengidentifikasi informasi yang diberikan sebelum menjawab (c) memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari informasi yang diperlukan (d) memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji solusi yang diperoleh (e) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan informasi dengan menggunakan tabel, grafik, dan lain-lain”.²⁰

Kedua, aspek yang berkaitan dengan materi pelajaran, meliputi: konsep, generalisasi, dan algoritme, serta pemecahan masalah. Berikut ini

²⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 124.

merupakan indikator-indikator dari masing-masing aspek berpikir kritis yang berkaitan dengan materi pelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana, yang meliputi: “(a) memfokuskan pertanyaan (b) menganalisis pertanyaan (c) bertanya dan menjawab tentang suatu penjelasan atau tantangan”.
- 2) Membangun keterampilan dasar, yang meliputi: “(a) mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya (b) mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi”.
- 3) Menyimpulkan, yang meliputi “(a) mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi (b) menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi (c) membuat dan menentukan nilai pertimbangan”.
- 4) Memberikan penjelasan lanjut, yang meliputi: “(a) mendefinisikan istilah dan pertimbangan definisi dalam tiga dimensi (b) mengidentifikasi asumsi”.
- 5) Mengatur strategi dan taktik, yang meliputi “(a) menentukan tindakan (b) berinteraksi dengan orang lain”.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis yang optimal mensyaratkan adanya kelas yang interaktif. Agar pembelajaran dapat interaktif, maka desain pembelajarannya harus menarik sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis lebih melibatkan siswa sebagai pemikir.

Menurut Alec Fisher mengklasifikasi kemampuan berpikir kritis untuk: “(a) mengenal masalah, (b) menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah-masalah itu, (c) mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, (d) mengenal asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan, (e) memahami dan

menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas, (f) menganalisis data, (g) menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan”.²¹

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan suatu kegiatan yang mampu untuk memberikan penjelasan sederhana tentang bagaimana menganalisis suatu pertanyaan atau pernyataan, mampu membangun keterampilan dasar untuk mempertimbangkan apakah informasi yang diperoleh dapat dipercaya, mampu menyimpulkan masalah yang timbul dari suatu pernyataan, mampu memberikan penjelasan lebih lanjut sesuai dengan kenyataan, mampu mengatur strategi dan taktik dari sudut pandang yang berbeda.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata ajar, belajar yang artinya perubahan tingkah laku. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang telah dilakukan untuk menciptakan keadaan (proses) belajar.²² Menurut para ahli, pengertian pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Gagne dan Brigga pengertian pembelajaran ialah “Rangkaian peristiwa yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah”.²³
- 2) Menurut Sugihartono dkk, pembelajaran merupakan “Suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar”.²⁴
- 3) Selanjutnya Rusman mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling

²¹Alec Fisher, *Berpikir Kritis*, (Jakarta: Erlangga, 2009), 7.

²²Nini Subini, dkk, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), 6.

²³Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013),48.

²⁴Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), 80.

berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi”.²⁵ Jadi dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang melibatkan komponen seperti guru, peserta didik, metode, materi, lingkungan, media, dan sarana prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang hidup sehingga terjadi interaksi aktif antara peserta dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan komponen belajar.

b. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Erik Aditia dan Purbasari, merupakan “Salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang memadukan secara interdisiplin konsep-konsep ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora) dengan tujuan memberikan pendidikan kewarganegaraan. Hal-hal yang dipelajari dalam IPS antara lain aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang dan masa yang akan datang untuk membantu pengembangan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat yang demokratis”.²⁶ Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan subjek materi dalam pendidikan di Indonesia yang diarahkan bukan hanya pada pengembangan penguasaan-penguasaan ilmuilmu sosial saja, tetapi juga sebagai materi yang mengembangkan kompetensi dan tanggung jawab.

Ahmad Susanto dalam bukunya mengemukakan bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS menurut “*Social Scene Education Council (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NCCS)*” IPS

²⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 1.

²⁶Erik Aditia Ismaya dan Imsaniar Purbasari, *Konsep Dasar IPS*, (Kudus: PGSD FKIP UMK, 2013), 1.

sebagai “*Social Scene Education*” dan “*Social Studies*” di Indonesia nama IPS sebagai bidang studi IPS dalam kurikulum SD, SMP, SMA tahun 1975. Pada dasarnya IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner “*interdiciplionary Approach*” dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya.²⁷ IPS lahir dari para ilmuwan pendidikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik supaya mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Karena perkembangan masyarakat juga berdampak pada masalah di masyarakat disebut masalah sosial.

IPS didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang fakta konsep, generalisasi dan pemikiran ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan berfikir dan pengelolaan data menggunakan metode ilmiah.

c. Tujuan IPS

Dalam Permendiknas nomer 22 tahun 2006 Mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 142-143.

global.²⁸ Melihat tujuan pembelajaran IPS di SD/MI di atas, siswa akan belajar memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang utuh yang mencakup aspek spiritual, kognitif, psikomotor, afektif, sosial, dan kreativitas.

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Susanto ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi segala masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.²⁹ Sikap mental yang positif dan terampil perlu dikembangkan bagi peserta didik untuk bisa lebih peka terhadap masalah-masalah sosial baik yang untuk dirinya ataupun masyarakat sekitarnya.

d. Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Perencanaan

Menurut Susanto, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran terpatu bergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik. Untuk menyusun perencanaan terpadu perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pemetaan kompetensi dasar.
- b) Penentuan topik atau tema.
- c) Penjabaran (perumusan) kompetensi dasar ke dalam indikator sesuai topik atau tema.
- d) Pengembangan silabus
- e) Penyusunan desain atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2) Model pelaksanaan pembelajaran

- a) Kegiatan pendahuluan (awal).
- b) Kegiatan inti pembelajaran.

²⁸Permendiknas, 22 tahun 2006 Mata Pelajaran IPS SD/MI, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Dharma Bhakti).

²⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 145.

c) Kegiatan akhir (penutup) tindak lanjut.³⁰

e. Tema-tema Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar atau Madrasah

Ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar atau madrasah memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab-akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.³¹

Jadi menurut definisi diatas, pendidikan IPS sangat penting diberikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan dasar atau madrasah karena peserta didik merupakan anggota masyarakat yang perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Guru harus bisa mengajarkan pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh peserta didik di lingkungan dan menanamkan nilai, watak dan budi pekerti yang baik. Dengan pengajaran IPS diharapkan peserta didik memiliki sikap peka dan tanggap untuk bertindak secara rasional dan bertanggung jawab

³⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), 199-209.

³¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), 161.

dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya.

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang disusun oleh Rizki Indah Nofianti pada tahun 2019.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Cooperative Script* dan Alat Bantu Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) untuk meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”. Berdasarkan penelitiannya dapat disimpulkan bahwa “setelah menggunakan model pembelajaran tipe *Cooperatvie Script* dan berbantuan media boneka Tangan (*Hand Puppet*) dalam keterampilan menyimak peserta didik kelas III Abu Ubaidah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung mengalami peningkatan berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada setiap Siklus. Pada Siklus I keterampilan menyimak peserta didik memperoleh nilai rata-rata yaitu 59 Pada Siklus II keterampilan menyimak peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,8 Selanjutnya, pada Siklus III keterampilan menyimak peserta didik kelas III Abu Ubaidah memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,6.”³²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan keterampilan menyimak peserta didik sudah tercapai yaitu 75. Pada Siklus III tingkat keterampilan menyimak sudah dalam kategori baik dan penerapan model pembelajaran tipe *Cooperatvie Script* dan berbantu media boneka tangan (*Hand Puppet*) dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas III Abu Ubaidah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media boneka

³²Rizki Indah Nofianti, “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Cooperative Script* dan Alat Bantu Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”, (Skripsi: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung), 2019.

tangan. Adapun perbedaan pada penelitian terdahulu adalah pada kelas, obyek penelitian dan menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian terdahulu dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan obyek penelitian pada keterampilan menyimak peserta didik, sedangkan pada penelitian sekarang dilakukan di kelas V MI Koiriyah Carikan Kayen Pati, obyek penelitiannya pada meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan penelitian sekarang menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif.

2. Jurnal penelitian yang disusun oleh Ni Kt. Maha Putri Widiantari, dkk pada tahun 2016.

Penelitian yang dilakukan berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran Matematika di SD Negeri 2 Pamaran, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Hasil penelitian dari Ni Kt. Maha Putri Widiantari, dkk dapat ditarik kesimpulan bahwa “Kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri 2 Pamaran secara keseluruhan perlu ditingkatkan karena tergolong kategori sedang. Upaya-upaya yang dilakukan guru supaya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran Matematika dapat berkembang yaitu memberikan pendapat yang berbeda, membuat lagu yang berkaitan dengan materi agar siswa lebih senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, tanya jawab, memberikan soal-soal yang dapat dikerjakan dengan lebih dari satu jawaban atau lebih dari satu cara, dan mendiskusikan jawaban teman”.³³

Berdasarkan penelitian ini, persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian

³³Ni Kt. Maha Putri Widiantari, dkk , “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Matematika”, (Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Vol. 4 No.1) 2016, 1-11.

yang akan dilaksanakan antara lain pada jenis penelitian, mata pelajaran dan kelas. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian Deskriptif dengan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 2 Pemaron Buleleng Bali. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif pada pembelajaran IPS di kelas V MI Khoiriyah Carikan Kayen Pati.

3. Jurnal penelitian yang disusun oleh Sulianto, dkk pada tahun 2014.

Dalam penelitiannya yang berjudul “Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk menanamkan Karakter Positif kepada Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan simpulan sebagai berikut. “(1) Kriteria cerita anak adalah yang dapat dituturkan atau diceritakan oleh orang dewasa, bertokoh manusia dan berusia anak-anak (jika ada tokoh dewasa, perannya adalah sebagai penyampai sikap yang salah atau benar), bertema petualangan (atau misteri/sihir, dan tolong menolong), latar cerita ditempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata (misalnya di pegunungan, sawah, pasar, atau rumah), jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan amanat harus mengandung unsur nilai-nilai positif (anak-anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak, dan (2) media boneka tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flannel dan kain katun berukuran sedang (atau sesuai dengan ukuran tangan) dan memiliki warna-warna cerah yang menarik perhatian”.³⁴

Berdasarkan penelitian relevan diatas, memiliki persamaan dan perbedaan. Perbedaan penelitian yang

³⁴Joko Sulianto, dkk, “Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar”, (Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, Vol. 5 No.2), 2014, 94-104.

dilakukan Sulianto dengan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan penelitian *R and D*, sedangkan yang dilakukan peneliti adalah Kualitatif dan penelitian terdahulu tentang Menanamkan Karakter Positif, sedangkan peneliti tentang Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada media yaitu menggunakan media boneka tangan.

4. Skripsi yang disusun oleh Nurul Istikomah pada tahun 2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Pada Materi Sumpah Pemuda Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas III MI Kyai Tambak Deres Surabaya”. Berdasarkan penelitian diatas, disimpulkan bahwa “Model Kooperatif tipe *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas III MI Kyai Tambak Deres Surabaya ini dapat dilihat dari peningkatan prosentase kemampuan berpikir kritis pada siklus I, II dan III setelah menerapkan model kooperatif tipe *Think Pair Share* dengan rata-rata nilai 77,69.”³⁵

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Istikomah ialah jenis penelitian menggunakan PTK, model pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Think Pair Share*, dilakukan di kelas III MI Kyai Tambak Deres Surabaya, dan pada pembelajaran PKN. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kualitatif, tidak menggunakan model pembelajaran, penelitian akan dilakukan di kelas V MI Khoiriyah Carikan Kayen Pati, dan pada pembelajaran IPS. Adapun persamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang meningkatnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

³⁵Nurul Istikomah, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Pada Materi Sumpah Pemuda Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas III MI Kyai Tambak Deres Surabaya”, (Skripsi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya), 2018.

Berdasarkan penelitian relevan di atas menunjukkan bahwa melalui media boneka tangan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan penelitian yang relevan di atas untuk pendukung penelitian dengan judul (Penerapan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Mi Khoiriyah Carikan Kayen Pati).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan peneliti untuk menunjukkan bahwa proses belajar kurangnya aktivitas peserta didik dan tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini membuat peneliti merencanakan untuk melakukan cara perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media boneka.

Dengan menggunakan media tersebut dapat terlibat dalam pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik akan lebih aktif dan berpikir kritis mencari tahu apa fungsi media tersebut dan dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir

