

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara alamiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Ilmu pengetahuan sosial atau IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan inter-disiplin (*inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Budaya, Psikologi Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ekologi, dsb.

Pembelajaran IPS di SMA digarap secara terpisah-pisah, karena itu di sekolah anak didik mempelajari ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, dsb secara terpisah. Guru sebagai pendidik dalam pembelajaran Ekonomi yang merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu IPS berperan sebagai salah satu fasilitator yang dapat menyediakan fasilitas pembelajaran, salah satunya berupa media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara optimal dan melatih berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran di kelas dinilai sangat bermanfaat baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi pendidik, media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu tugas pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Berdasarkan hasil studi *pra-survey* di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah adalah proses pembelajaran yang ada selama ini belum optimal karena pembelajaran masih bersifat *Teacher center* sehingga siswa hanya duduk diam dan mendengarkan materi dari guru. Pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru jarang sekali melibatkan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media papan tulis dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini guru sangat aktif dalam proses pembelajaran tetapi siswa sangat pasif, menerima dan mengikuti penjelasan guru. Sehingga dapat dikatakan dalam proses pembelajaran hanya bersifat satu arah tanpa adanya respon positif dari siswa dan guru menjadi satu-satunya sumber dan pemberi informasi utama. Pembelajaran yang seperti ini akan mengakibatkan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa rendah, di samping itu, guru juga belum mengoptimalkan fungsi *LCD* untuk merangsang berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Hal ini diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, berdasarkan hasil observasi media pembelajaran yang ada khususnya untuk pembelajaran ekonomi masih sangat minim, media

pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar hanya sebatas buku sumber, LKS, dan papan tulis.

Tabel 1. Data Observasi Media yang terdapat di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah

No	Jenis Media	Ketersediaan
1.	Buku LKS	Ada
2.	Laptop	Ada
3.	Buku Paket	Ada
4.	CD Pembelajaran	Tidak ada
5.	Papan tulis	Ada
6.	Jaringan internet	Tidak ada
7.	LCD	Ada

Sumber: Hasil observasi lapangan di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah tahun 2014.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa media pembelajaran yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran sangat minim ketersediaannya hanya sekedar media yang monoton sederhana dan membuat siswa tidak dapat mengeksplor pengetahuannya dan hanya pasif mendengarkan guru.

Proses pembelajaran Ekonomi berdasarkan *Prasurvey* pengamatan langsung, masih menjadikan anak tidak bisa, menjadi bisa. Kegiatan belajar di kelas berupa kegiatan menambah pengetahuan, kegiatan menghadiri, mendengar dan mencatat penjelasan guru, serta menjawab secara tertulis soal-soal yang diberikan saat berlangsungnya ujian. Pembelajaran baru diimplementasikan pada tataran proses menyampaikan, memberikan, mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa melalui ceramah. Hal ini disebabkan juga oleh minimnya penguasaan teknologi oleh guru yang ditunjukkan oleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Data observasi kemampuan penggunaan IT pendidik di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah

No	Nama pendidik	Jabatan	Kemampuan penggunaan IT		
			Tidak Mahir	Kurang Mahir	Mahir
1.	Desi Zulianti, S.Ag	Guru Agama		✓	
2.	Sugimin, SPd	Guru Fisika			✓
3.	Ratna Istana, S.Pd	Guru B.indonesia		✓	
4.	Lelly Amalia, SE	Guru Ekonomi		✓	
5.	Sunarto, SPd	Guru Biologi			✓
6.	Ida Nurohma, S.Pd	Guru Geografi		✓	
7.	Diana leni, S.Pd	Guru B.Ingggris			✓
8.	Kiptiah, SE	Guru Ekonomi			✓
9.	Supan yusuf, SPd	Guru Kimia		✓	
10.	Novi lia, SPd	Guru Sejarah		✓	
11.	Beny jaya, S.Kom	Guru komputer			✓
12.	Dewinta, SPd	Guru Matematika		✓	

Sumber: Hasil observasi lapangan di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah tahun 2014.

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa dari total 12 pendidik, lima orang pendidik sudah mahir menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti laptop, LCD tetapi tujuh orang pendidik msih kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT termasuk di dalamnya adalah guru Ekonomi yang akan menjadi mata pelajaran yang akan diteliti.

Proses KBM di kelas pada mata pelajaran Ekonomi, siswa yang sedang belajar bersifat pasif, menerima apa saja yang diberikan guru, tanpa diberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuan yang dibutuhkan, media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis. Siswa sebagai manusia ciptaan Tuhan yang paling sempurna di dunia karena diberi otak, dibelenggu oleh guru. Siswa yang jelas-jelas dikaruniai otak seharusnya diberdayagunakan, difasilitasi, dimotivasi, dan diberi kesempatan, untuk berpikir, bernalar, berkolaborasi, untuk mengkonstruksi pengetahuan sesuai

dengan minat dan kebutuhannya serta diberi kebebasan untuk belajar. Pemahaman yang keliru bahkan telah menjadi "mitos" bahwa belajar adalah proses menerima, mengingat, mereproduksi kembali pengetahuan yang selama ini diyakini banyak tenaga keguruan perlu dirubah.

Rahmad (2005: 67) menyatakan bahwa belajar itu harus berbasis otak. Dengan kata lain revolusi belajar dimulai dari otak. Otak adalah organ paling vital manusia yang selama ini kurang dipedulikan oleh guru dalam pembelajaran. Pakar komunikasi mengungkapkan kalau kita ingin cerdas maka kita harus terlebih dahulu menumbangkan mitos-mitos tentang kecerdasan.

Prasurvey yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran mata pelajaran Ekonomi saat ini, sedangkan untuk mendapatkan data kemampuan berpikir kritis digunakan tes dengan acuan indikator-indikator kemampuan berpikir kritis, maka diperoleh hasil analisis tentang kemampuan berpikir kritis siswa yang dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil tes berpikir kritis dengan melihat indikator-indikator berpikir kritis pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

No	Indikator berpikir kritis	Persentasi	Keterangan
1	Kemampuan Menganalisis	41,8 %	Kurang Baik
2	Kemampuan Mensintesis	50,6 %	Kurang Baik
3	Kemampuan Memecahkan Masalah	53,1 %	Kurang Baik
4	Kemampuan Menyimpulkan	42,6 %	Kurang Baik
5	Kemampuan Menilai/mengevaluasi	45,5 %	Kurang Baik
6	Kemampuan Mengambil Keputusan	54,4 %	Kurang Baik

Sumber: Tes berpikir kritis dengan menggunakan soal di kelas XI IPS.

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa indikator-indikator dalam kemampuan berpikir kritis tergolong kurang baik, dapat diketahui berdasarkan besarnya persentase pada tiap indikator. Menetapkan kriteria dalam setiap indikator berpedoman pada Festiana (2011: 30), yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi kemampuan berpikir kritis yaitu : (1) ≤ 40 % menunjukkan kriteria kurang sekali, (2) 41%-55% menunjukkan kriteria kurang baik, (3) 56%-70% menunjukkan kriteria cukup baik, (4) 71%-85% menunjukkan kriteria baik, (5) 86%-100% menunjukkan kriteria sangat baik. Senada dengan pendapat Nurohman (2008: 125) *thinking skill* adalah kemampuan seseorang dalam mendayagunakan kemampuan mentalnya untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata.

Pemaparan lebih terperinci tentang hasil tes berpikir kritis tersebut sebagai berikut.

1. Kemampuan menganalisis siswa masih kurang baik terlihat dari siswa belum mampu menguraikan suatu informasi yang dihadapi menjadi komponen-komponennya, sehingga struktur informasi serta hubungan antar komponen informasi tersebut menjadi jelas. Dalam hal ini belum mampu menguraikan secara jelas tentang masalah pengangguran.
2. Kemampuan mensintesis siswa masih kurang baik terlihat dari siswa belum mampu untuk mengintegrasikan bagian-bagian terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu. Dalam hal ini belum mampu mengintergrasi bagian-bagian dari jumlah angkatan partisipasi kerja.

3. Kemampuan memecahkan masalah masih kurang baik terlihat ketika diberi suatu permasalahan yang harus dipecahkan, siswa masih mengalami kesulitan menyelesaikan dan menemukan solusinya.
4. Kemampuan menyimpulkan siswa masih kurang baik terlihat dari siswa belum mampu memberi kesimpulan yang jelas dari beberapa konsep yang disajikan.
5. Kemampuan menilai atau mengevaluasi masih kurang baik, terlihat dari siswa belum mampu menilai untuk mempertimbangkan nilai suatu pernyataan, uraian, pekerjaan, berdasarkan kriteria tertentu yang ditetapkan.
6. Kemampuan mengambil keputusan siswa masih kurang baik terlihat dari siswa belum mampu mengambil keputusan dari suatu permasalahan yang disajikan.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa terlihat bahwa penguasaan mata pelajaran Ekonomi hanya pada level rendah belum mampu berpikir kritis, siswa pasif dalam pembelajaran karena pembelajaran bersifat *teacher center*. Rendahnya level berpikir siswa ini salah satu penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Dari hasil wawancara di peroleh masukan perlunya sebuah media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis.

Atas dasar hasil *prasurvey* tersebut menggugah peneliti untuk mencari solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran Ekonomi. Berdasarkan informasi yang di peroleh peneliti berupaya mengembangkan media

pembelajaran berupa media *Word Square* berbantu kartu *UNO* yang mudah di fahami siswa. Penggunaan media *Word Square* dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Terbatasnya media yang digunakan di dalam kelas di duga merupakan salah satu penyebab rendahnya berpikir kritis siswa karena pembelajaran bersifat monoton tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat Zamroni dan Mahfudz (2009: 30) ada empat cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan (a) media pembelajaran tertentu (b) pemberian tugas mengkritisi buku (c) penggunaan cerita dan (d) penggunaan model pertanyaan socrates. Dalam penelitian ini telah dilakukan penyelidikan media pembelajaran yang di duga dapat efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil kajian literatur untuk media pembelajaran, ternyata tidak semua media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hanya media tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Alasan peneliti memilih media *Word Square* dengan pertimbangan media *Word Square* akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya bersifat satu arah, di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk menjawab dan mencari solusi yang ada pada media *Word Square*, hal ini senada dengan pendapat (Santoso: 2009) mengenai kelebihan media *Word Square* antara lain:

- a. kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- b. melatih untuk berdisiplin.
- c. dapat melatih sikap teliti dan kritis.
- d. merangsang siswa untuk terlibat berinteraksi dalam pembelajaran, tidak hanya diam saja dalam mengikuti proses pembelajaran.
- e. media pembelajaran ini mampu sebagai pendorong kemampuan berpikir dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan. Melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja. Tentu saja yang ditekankan disini adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis menemukan jawaban yang tepat dan mengembangkannya pada media *Word Square*.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak, Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* di sini sebuah media yang menyajikan kota-kotak jawaban yang harus dicari dan diarsir siswa hal ini membutuhkan ketelitian dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis menemukan dan mengarsir jawaban yang benar-benar tepat. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran sejalan dengan pendapat Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata. (Daryanto, 2011 :12).

Sebelum dikembangkan media *Word Square* hanya berupa kotak-kotak berisi kata kunci dengan acuan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya ada pada kotak-kotak yang disediakan hal ini seperti yang dikemukakan oleh Hornby (1994: 78) *Word Square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. Sedangkan media *Word Square* setelah dikembangkan berupa kotak-kotak yang menjadi acuan adalah indikator materi dan gambar yang disediakan yang selain siswa harus menjelaskan kata kunci yang telah ditemukan, siswa juga harus dapat mencari solusi dari gambar yang disajikan dan memberi kesimpulan. Jadi, kelebihan pada pengembangan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini kemampuan berpikir kritis lebih ditekankan tidak hanya sebatas menjawab pertanyaan yang sekedar pada tahap menghafal seperti pada media *Word Square* sebelum dikembangkan tetapi lebih ke tahap lebih tinggi yaitu menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menyimpulkan, menilai/evaluasi dan mengambil keputusan. Fungsi kartu *UNO* ini adalah sebagai alat bantu pada media *Word Square*, masing-masing siswa mendapat 3 kartu *UNO* ini artinya setiap siswa memiliki 3 kesempatan untuk menjawab selain itu juga dengan menggunakan kartu *UNO* untuk mencegah hanya beberapa siswa saja yang mendominasi pembelajaran, dengan menggunakan kartu *UNO* secara otomatis setiap siswa hanya memperoleh 3 kesempatan menjawab jadi fungsi kartu *UNO* memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa.

Langkah pengembangan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* dapat dipaparkan sebagai berikut: pada awal pembelajaran guru menyampaikan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran dan langkah-langkah aturan main menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO*, pada prosesnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok diberi waktu untuk berdiskusi mengenai indikator-indikator dalam materi dan disini siswa di tuntut untuk menemukan kata kunci pada media *Word Square* dan mengembangkan kata kunci, selain itu disajikan gambar dan dengan gambar pada media *Word Square* ini siswa dituntut menemukan solusi dari permasalahan yang ada dan memberi kesimpulan. Hal ini akan mendorong siswa untuk berpikir kritis, bagi siswa yang dapat menjawab secepat mungkin mengacungkan kartu *UNO* sambil berkata *UNO* untuk setiap siswa diberi 3 kartu *UNO* dan itu artinya setiap siswa memiliki 3 kesempatan menjawab, apabila kartu *UNO* pada seorang siswa sudah habis maka dia tidak boleh berbicara sampai semua temannya menghabiskan kartu *UNO*, ini untuk menghindari hanya beberapa siswa saja yang mendominasi. Jadi, penilaian kemampuan berpikir kritis secara individu lebih efektif.

Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan “Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” menelaah perspektif ketiga dan keempat. Dalam perspektif ketiga mengenai berpikir reflektif dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan, proses pembelajaran

didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Belajar pada dasarnya merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara mekanis. Melalui proses mental itulah, diharapkan siswa berkembang secara utuh baik intelektual, mental, emosi, maupun pribadinya.

Word Square berbantu kartu *UNO* merupakan modifikasi dari *Word Square* yang terdahulu, dimana *Word Square* terdahulu hanya berupa kotak-kotak yang harus diarsir sedangkan *Word Square* setelah di kembangkan lebih menarik karena menggunakan gambar dan yang menjadi acuan menjawab adalah indikator materi sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis sedangkan pada *Word Square* terdahulu acuannya hanya berupa pertanyaan sehingga kurang memotivasi siswa karena terlalu monoton.

Kartu *UNO* di sini merupakan satu kesatuan perpaduan dari media *Word Square*, kartu *UNO* berfungsi sebagai kesempatan menjawab bagi setiap siswa. Kartu *UNO* merupakan media permainan yang melibatkan banyak orang, jadi antara kartu *UNO* dan *Word Square* merupakan suatu perpaduan di mana *Word Square* adalah media pembelajaran berupa kotak-kotak yang harus di arsir dan untuk menjawab acuan –acuan indikator materi yang harus di arsir, disinilah pern kartu *UNO* sebagai kartu kesempatan siswa untuk menjawab. Oleh karena itu, *Word Square* dan kartu *UNO* merupakan satu kesatuan dan perpaduan untuk menghasilkan produk temuan yang dimodifikasi dari *Word Square* terdahulu dan kartu *UNO* sebagai media

permainan yang dimasukkan ke dalam pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat Danan (2013: 165) Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan. Hal ini juga sejalan dengan teori Brunner dalam Widyastuti (1997: 38) yang mengatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan dan permainan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan melalui permainan meningkatkan penalaran dan kemampuan berpikir kritis dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah melalui sebuah permainan.

Proses perencanaan pembelajaran yang selama ini seharusnya guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya hal ini lah yang mendasari pengembangan media ini sebagai *reflektive inquiry*, sedangkan dalam proses pengembangan pribadi pada perspektif keempat yang akan diciptakan suatu perkembangan cara berpikir siswa agar dapat berpikir kritis dan perubahan dalam kemampuan kognitif siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* yang menuntut siswa lebih aktif dan mengeksplorasi kemampuan kognitif dalam mengkonstruksi pengetahuan dalam dirinya dan bertindak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap diri pribadinya.

Berdasarkan pada berbagai pertimbangan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Word Square* Berbantu Kartu *UNO* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk penelitian ini sebagai berikut.

1. Belum dikembangkannya media *Word Square* berbantu kartu *UNO* sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Kurang terampilnya guru dalam mengadakan variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Masih minimnya pengetahuan guru mengenai media *Word Square* berbantu kartu *UNO* yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar.
4. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran karena guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Masih rendahnya kemampuan berpikir kritis dilihat dari rendahnya pencapaian tiap-tiap indikator dalam kemampuan berpikir kritis.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pengembangan media ini terbatas pada ”Pengembangan Media *Word Square* Berbantu Kartu *UNO* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Apakah penggunaan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dua hal pokok yang berupa sebagai berikut.

1. Mengembangkan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Menganalisis efektivitas penggunaan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1.6.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

1.6.2 Bagi Guru

- 1 Menemukan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* sebagai media pembelajaran Ekonomi.
- 2 Memperbaiki media pembelajaran berupa media *Word Square* berbantu kartu *UNO* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.6.3 Bagi Sekolah

1. Meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas peserta didik.
2. Meningkatkan mutu lulusan yang lebih baik.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1.7.1 Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek yang diteliti difokuskan pada Pengembangan *Media Word Square* Berbantu Kartu *UNO* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir kritis.

1.7.2 Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.7.3 Ruang Lingkup Waktu

Waktu penelitian ini adalah semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

1.7.4 Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat yang diteliti adalah SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah.

1.7.5 Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu pengembangan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis merupakan media pembelajaran yang didesain untuk mengembangkan pengetahuan siswa agar dapat berpikir kritis.

Woolever (2010: 33-34) menjelaskan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 5 (lima) perspektif, tidak saling menguntungkan secara eksklusif, melainkan saling melengkapi. Menurut *National Council For Social Studies* (NCSS, 1988: 11) mengemukakan bahwa karakteristik IPS adalah (1) *involves a search for patterns in our live*; (2) *involves both the content and procesess of learning*; (3) *requires information processing*; (4) *social studies as sciences*; (5) *involves the development and analysis of one's own value and application requires problem solving and decision making of these values in social action*.

Roberta Woolover dan Kathryn P. Scoot (1987) merumuskan ada lima perspektif dalam mengajarkan IPS . Kelima perspektif tersebut tidak berdiri masing-masing, bisa saja ada yang merupakan gabungan dari perspektif yang lain. Kelima perspektif tersebut ialah.

- 1) IPS diajarkan sebagai pewarisan nilai kewarganegaraan (*citizenship transmission*).
- 2) IPS diajarkan sebagai Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial.
- 3) IPS diajarkan sebagai cara berpikir reflektif (*reflective inquiry*).
- 4) IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa.

- 5) IPS diajarkan sebagai proses pengambilan keputusan dan tindakan yang rasional.

Disiplin ilmu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah *Social Studies* dan Ekonomi. Ilmu pengetahuan & sosial atau IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Budaya, Psikologi Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ekologi dan sebagainya (Rizal, 2010: 20).

Ilmu ekonomi sebagai bagian dari ilmu sosial, tentu berkaitan dengan bidang disiplin akademis ilmu sosial lainnya, seperti ilmu politik, psikologi, antropologi, sosiologi, sejarah, geografi dan sebagainya (Supardan, 2013: 368).

Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan “Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” menelaah perspektif ketiga (3) dan keempat (4). Dalam perspektif ketiga (3) mengenai berpikir reflektif dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan, proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis.

Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Belajar pada dasarnya merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara mekanis. Melalui proses mental itulah, diharapkan siswa berkembang secara utuh baik intelektual, mental, emosi, maupun pribadinya. Oleh karena itu dalam proses perencanaan pembelajaran, guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya hal ini lah yang mendasari pengembangan media ini sebagai *reflektive inquiry* (3).

Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan “Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” juga menelaah perspektif ke empat (4) yaitu pengembangan pribadi yang akan diciptakan suatu perkembangan cara berpikir siswa agar dapat berpikir kritis dan perubahan dalam kemampuan kognitif siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* yang menuntut siswa lebih aktif dan mengeksplorasi kemampuan kognitif dalam mengkonstruksi pengetahuan dalam dirinya dan bertindak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap diri pribadinya. Perspektif sebagai pengembangan pribadi (4) senada dengan pendapat Zamroni dan Mahfudz (2009: 30) ada empat cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan (a) media pembelajaran tertentu (b) pemberian tugas mengkritisi buku (c) penggunaan cerita dan (d) penggunaan model pertanyaan socrates.

1.8 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

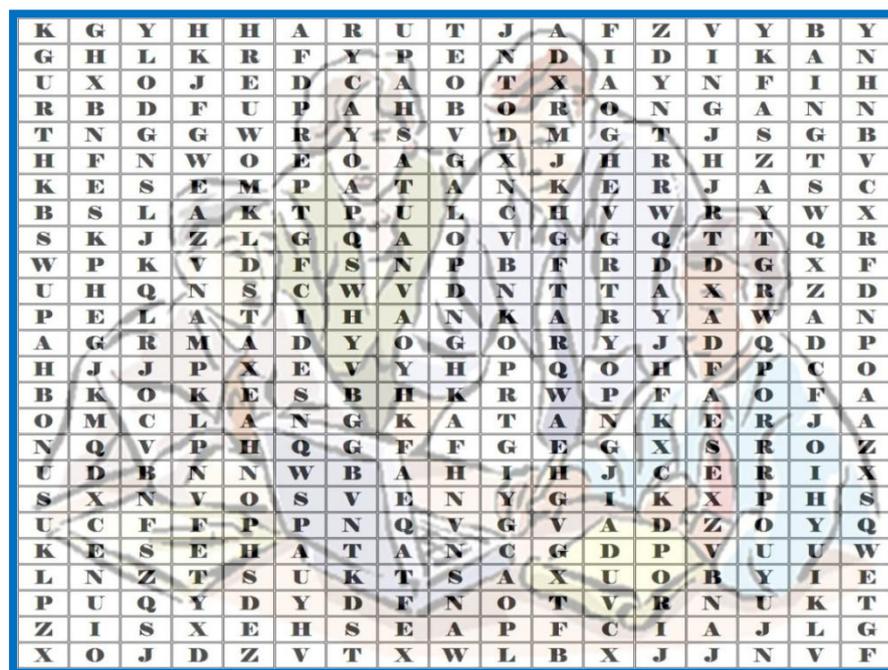
Berdasarkan spesifikasinya dalam penelitian ini, produk yang diharapkan berupa media *Word Square* berbantu *UNO* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk media pembelajaran ini memberikan ruang lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan mengkonstruksi konsep-konsep yang ada dalam dirinya, media pembelajaran ini disajikan agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya yang meliputi indikator-indikator dalam berpikir kritis yang meliputi kemampuan menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menilai atau evaluasi, menyimpulkan, mengambil keputusan. Produk media ini disajikan berupa kotak-kotak berisi huruf-huruf yang di dalamnya terdapat kata kunci yang harus di cari siswa, diarsir dan di jelaskan, selain itu disajikan gambar yang berkaitan dengan indikator materi dan mencari solusi pemecahan masalah dari gambar yang disajikan kemudian memberi kesimpulan. Secara lengkap media *Word Square* Berbantu kartu *UNO* dilihat pada lampiran 2.

MEDIA WORD SQUARE BERBANTU KARTU UNO

Temukan kata kunci dalam media *Word Square* secara vertikal, horizontal dan diagonal yang berkaitan dengan indikator materi dan jelaskan kata kunci tersebut, kemudian lihat gambar cari solusi dan berikan kesimpulan.

Indikator Materi pokok:

1. Konsep angkatan kerja, tenaga kerja, kesempatan kerja dan pengangguran (4 kata kunci) (Lihat Gambar1)
2. Peningkatan kualitas tenaga kerja (3 kata kunci) (Lihat Gambar2)



Gambar1. Media Word Square Berbantu Kartu UNO



Tampak Belakang



Tampak Depan

Setiap siswa mendapat 3 Kartu UNO, apabila siswa dapat menjawab maka siswa berhak mengeluarkan Kartu *UNO* satu persatu sampai Kartu *UNO* yang di miliki habis.