

## **II. LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, PENELITIAN YANG RELEVAN DAN HIPOTESIS**

### **2.1 Teori Pembelajaran**

#### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

Sanjaya (2008: 105) menyatakan Belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self reguler*).

Sanjaya (2008: 108 ) menyatakan Belajar adalah proses terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa sepanjang kehidupannya manusia akan selalu dihadapkan pada masalah dan tujuan yang ingin di capainya

Musfiqoh (2012: 6) menyatakan Belajar merupakan aktivitas terencana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan, agar perilaku seseorang berubah menuju kedewasaan. Pemahaman yang telah di dapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak dan berperilaku

Prinsip belajar sepanjang hayat seperti yang telah dikemukakan di atas sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO, yaitu (1) *learning to know*, yang berarti juga *learning to learn*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*; (4) *learning to live together* (Sanjaya, 2008: 109).

Azhar (2011: 1) menyatakan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Higrard mengungkapkan belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Slameto (2010: 2) menyatakan belajar diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Menurut Darsono (2001: 4) “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap”.

Menurut Slameto (2010: 3) “belajar merupakan suatu proses usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Pribadi (2010: 7) menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif dan fungsi dari total situasi yang mengelilingi siswa. Individu yang melakukan proses belajar akan menempuh suatu pengalaman belajar dan berusaha untuk mencari makna dari pengalaman tersebut

Menurut Gagne dalam Pribadi (2010: 9) istilah pembelajaran sebagai “*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Menurut Miarso 2005 dalam Pribadi (2010: 9) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah “pembelajaran yang lebih bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu, kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Pembelajaran terdiri dari berbagai komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media serta komponen evaluasi. dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukan

media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran (Musfiqon, 2012: 36).

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa (Dananjaya, 2013: 27).

Pembelajaran yang dipengaruhi oleh teknologi dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti cetak, program televisi, gambar, video dan lain sebagainya, sehingga mendorong terjadinya perubahan guru dari sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2008: 78).

Kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang bertujuan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Sanjaya, 2008: 61).

Walter Dick dan Lou Carey (2005: 205) dalam Pribadi (2010: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.

### **2.1.2 Teori Belajar Behaviorisme**

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Aliran behavioristik menyatakan belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang di tangkap pancaindra dengan kecenderungan untuk bertindak atau berhubungan antara Stimulus dan Respon (S-R). Oleh karena itu, teori ini juga dinamakan teori Stimulus-Respon. Belajar adalah upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya (Sanjaya, 2008: 112).

Teori belajar yang termasuk dalam kelompok behavioristik di antaranya:

- a. Koneksionisme, dengan tokohnya Thorndike
  - b. *Classical conditioning*, dengan tokohnya Pavlov
  - c. *Operant conditioning*, yang dikembangkan oleh Skinner
  - d. *Systematic behavior*, yang dikembangkan oleh Hull
  - e. *Contiguous conditioning*, yang dikembangkan oleh Guthrie
- ( Sanjaya, 2008: 112).

Teori ini bersinergi dengan kemampuan siswa untuk berpikir kritis karena di dalam suatu pembelajaran antara guru dan siswa terdapat interaksi yaitu stimulus dan respon, dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* stimulus dan respon dalam pembelajaran di perkuat dengan interaksi yang signifikan antar sesama siswa maupun guru.

### **2.1.3 Teori Belajar Kognitivisme**

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

Menurut Bruner, pembelajaran hendaknya dapat menciptakan situasi agar mahasiswa dapat belajar dari diri sendiri melalui pengalaman dan eksperimen untuk menemukan pengetahuan dan kemampuan baru yang khas baginya. Dari sudut pandang psikologi kognitif, bahwa cara yang dipandang efektif untuk meningkatkan kualitas output pendidikan adalah pengembangan program-program pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan mental intelektual pembelajar pada setiap jenjang belajar.

Vygotsky adalah pengagum Piaget. Ia setuju dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang melihat perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan dicirikan dengan gaya berpikir yang berbeda-beda untuk setiap orang. Namun ia tidak setuju dengan pendapatnya bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk gambaran realitas batinnya sendiri karena menurut Vygotsky suatu pengetahuan tidak hanya didapat oleh anak itu sendiri melainkan mendapat bantuan dari lingkungannya juga.



Teori ini bersinergi dengan kemampuan berpikir kritis karena dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* peserta didik di bimbing untuk menggali potensi yang ada pada dalam dirinya dengan memaksimalkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga siswa mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

#### **2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad 20. Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan.

Mengkonstruksi pengetahuan menurut Piaget dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema yang sudah ada. Skema adalah struktur kognitif yang terbentuk melalui proses pengalaman. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema yang telah terbentuk, dan akomodasi adalah proses perubahan skema (Sanjaya, 2008: 121).

Konstruktivisme adalah salah satu aliran filsafat yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan yang kita miliki adalah hasil konstruksi atau bentukan diri kita sendiri. Dengan kata lain, kita akan

memiliki pengetahuan apabila kita terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan dan pembentukan dalam diri kita. Konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan merupakan perolehan individu melalui keterlibatan aktif dalam menempuh proses belajar (A. Pribadi, 2010: 157).

Teori ini bersinergi dengan kemampuan berpikir kritis karena dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* peserta didik di tuntut untuk mengkonstruksi semaksimal mungkin pengetahuan yang ada pada dirinya, dengan menggunakan media ini siswa dituntut lebih mandiri dalam pembelajaran dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya sehingga siswa mampu untuk berpikir kritis.

## **2.2 Pembelajaran IPS**

Sumantri dalam (Tasrif 2008: 1) mengatakan bahwa 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.

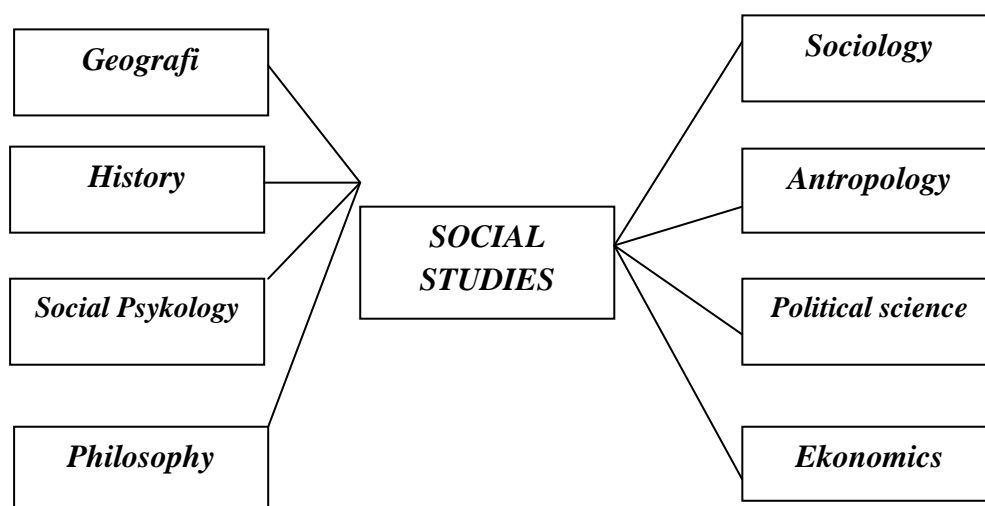
Ilmu pengetahuan sosial atau IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan inter-disiplin (*inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Budaya, Psikologi Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ekologi, dsb (Rizal, 2010: 20).

Ruang lingkup IPS adalah menyangkut kegiatan dasar manusia, maka bahan-bahannya bukan hanya mencakup ilmu-ilmu sosial dan humaniora melainkan juga segala gerak kegiatan dasar manusia seperti agama, sains, teknologi, seni, budaya ekonomi dan sebagainya yang bisa memperkaya pendidikan IPS (Tasrif, 2008: 4).

IPS mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Kedudukan ekonomi dalam lingkup IPS di tunjukkan dalam diagram

Jarolimex (2007: 43) di bawah ini.



Gambar 2. Kedudukan Ekonomi dalam IPS

Berdasarkan Gambar 1 tampak jelas bahwa IPS itu terdiri dari himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dan dari bahan realita kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat. Di dalam IPS di himpun semua materi yang berhubungan secara langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan masyarakat serta yang menyangkut pengembangan pribadi manusia sebagai anggota masyarakat yang berguna. Semula berbagai disiplin

ilmu-sosial digarap secara terpisah-pisah, karena itu di sekolah anak didik mempelajari ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, dsb secara terpisah.

Kaitannya dengan IPS, Daldjuni (1985: 35) mengelompokan ilmu-ilmu sosial berdasarkan aspek kehidupan masyarakat yang menjadi obyek ilmu tersebut. Ia mengelompokkan ilmu-ilmu sosial atas tiga kelompok yaitu.

1. Sejarah, obyeknya adalah transmisi budaya
2. Geografi, obyek adalah masalah adaptasi ekologi dan spatial memuat berbagai bentuk pemanfaatan manusia atas lingkungannya
3. Ilmu-ilmu sosial lainnya, seperti Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Hukum, Politik. Obyeknya adalah masalah perjuangan hidup (*struggle for life*) yaitu aneka ragam kegiatan manusia untuk mempertahankan kelestariannya.
4. 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).
5. Menurut Meyers dalam (Supardan, 2013: 366), ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempersoalkan kebutuhan dan pemuas kebutuhan manusia. Kata kunci dari definisi ini adalah keutuhan dan pemuas kebutuhan.

Kebutuhan, yaitu suatu keperluan manusia terhadap barang dan jasa yang sifat dan jenisnya sangat bermacam-macam dalam jumlah yang tidak terbatas sedangkan pemuas kebutuhan memiliki ciri-ciri terbatas.

6. Menurut Samuelson dan Nordhaus dalam (Supardan, 2013: 367) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi merupakan studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan dalam rangka memproduksi berbagai komoditi, kemudian menyalurkan baik saat ini maupun dimasa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Mata pelajaran ekonomi diberikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama sebagai bagian integral dari IPS, dan pada jenjang Sekolah Menengah Atas ekonomi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Woolover dan P. Scoot (1988) 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.

Kemampuan (*skill*) merupakan salah satu yang harus dikembangkan dalam mata pelajaran IPS. Kemampuan dalam IPS antara lain meliputi: 1) kemampuan berpikir 2) keterampilan peta dan globe, 3) keterampilan waktu dan kronologi, dan 4) keterampilan sosial.

James Bank mengemukakan beberapa macam kemampuan berpikir yang harus dikuasai siswa melalui pelajaran IPS meliputi kemampuan: mendeskripsikan (*describing*), membuat kesimpulan (*making inferences*), menganalisis informasi, konseptualisasi, generalisasi, dan mengambil keputusan.

Tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arni (2005: 114) yakni:

- a. mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- b. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan
- c. meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Penelitian ini di fokuskan pada lingkup IPS yaitu pelajaran ekonomi, dan disini akan dilakukan sebuah pengembangan produk berupa *Media Word Squer* berbantu kartu *UNO* yang untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan beberapa indikator sebagai tolak ukur kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Kontribusi pelajaran Ekonomi dalam IPS yaitu Ilmu ekonomi masuk dalam ruang lingkup social studies atau ilmu pengetahuan social. Ilmu ekonomi merupakan ilmu yang berbicara masalah kelangkaan sumber-sumber untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sebagai ilmu, ekonomi tidak hanya mengajarkan hitung menghitung, mencari keuntungan melainkan juga bagaimana peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya dengan pengalaman langsung, agar nantinya peserta didik dapat mengembangkan dan melatih kemampuannya dalam berpikir kritis. Untuk itu pembelajaran di sekolah tidak hanya bersifat *teacher center* tetapi harus banyak melibatkan siswa pada proses pembelajaran ekonomi di kelas, sehingga peserta didik di harapkan bersikap bijaksana nantinya terhadap sumber daya ekonomi, mampu mengambil keputusan dan melatih siswa untuk berpikir kritis, dalam hal ini peneliti memilih media sebagai sarana untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dengan berbagai pertimbangan yang telah dijelaskan. Dari penjelasan ini dapat di simpulkan bahwa kontribusi pelajaran ekonomi dalam IPS sangat besar.

Media pembelajaran dibidang ilmu apapun termasuk ekonomi haruslah dapat mengembangkan pola berpikir siswa atau yang disebut kemampuan berpikir kritis. Seorang guru haruslah memikirkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa sehingga apa yang menjadi tujuan dari ilmu ekonomi dapat dibelajarkan kepada siswa secara efektif. Dalam hal ini pada proses pembelajaran peneliti akan menerapkan media *Word Square* berbantu kartu *UNO*. Pengembangan Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini untuk melatih peserta didik mampu mengembangkan dirinya terutama kemampuan

berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran karena dalam hal ini pembelajaran menjadi *Student Center* dan guru dapat menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa melalui beberapa indikator seperti kemampuan menganalisis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mensintesis, kemampuan menyimpulkan, kemampuan menilai/mengevaluasi, kemampuan mengambil keputusan, dalam pembelajaran siswa di tuntut untuk berpikir kritis menemukan kata kunci, mengembangkannya selain itu siswa di beri suatu permasalahan yang harus di cari solusinya dan memberi kesimpulan secara menyeluruh.

Pengembangan Media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini agar peserta didik mampu mengembangkan dirinya terutama kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran karena dalam hal ini pembelajaran menjadi *Student Center* dan guru dapat menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa melalui beberapa indikator seperti kemampuan menganalisis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mensintesis, kemampuan menyimpulkan, kemampuan menilai/mengevaluasi, kemampuan mengambil keputusan, dalam pembelajaran siswa di tuntut untuk berpikir kritis menemukan kata kunci, mengembangkannya selain itu siswa di beri suatu permasalahan yang harus di cari solusinya dan memberi kesimpulan secara menyeluruh.



Bagi peserta didik, belajar akan lebih bermakna jika apa yang dipelajari berkaitan dengan pengalaman hidupnya dan mereka memandang suatu objek yang ada secara utuh. Proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat menciptakan suasana belajar siswa aktif dan kreatif serta mengembangkan kemampuan berpikir dan lebih memberikan ruang kepada siswa untuk mengalami, mencoba, merasakan dan menemukan sendiri apa yang dipelajari tentang IPS hal ini sesuai dengan konsep media yang dikembangkan peneliti yaitu media *Word Square* berbantu kartu *UNO*.

## **2.3 Berpikir kritis**

### **2.3.1 Konsep Dasar Berpikir**

Santrock (2008: 9) berpendapat bahwa berpikir adalah kegiatan memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Berpikir digunakan untuk membentuk konsep, melakukan penalaran dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif serta untuk memecahkan masalah.

Purwanto (2007: 44-46) menjelaskan pengertian berpikir berdasarkan tiga aliran psikologi sebagai berikut.

- a. Menurut aliran *Psikologi Asosiasi*, berpikir adalah jalannya tanggapan-tanggapan yang dikuasai oleh hukum asosiasi. Aliran ini berpendapat bahwa dalam alam kejiwaan yang penting adalah terjadinya, tersimpannya dan bekerjanya tanggapan-tanggapan.
- b. Menurut aliran *Behaviorisme*, berpikir adalah gerakan-gerakan reaksi yang dilakukan oleh urat syaraf dan otot-otot bicara. Jadi menurut aliran ini berpikir adalah berbicara.
- c. Menurut aliran *Psikologi Gestalt*, berpikir adalah keaktifan psikis yang abstrak yang prosesnya tidak bisa diamati dengan alat indera. Aliran ini memandang berpikir merupakan suatu

kebulatan yang utuh, yang mencakup proses untuk memecahkan suatu masalah.

Wijaya (2007: 71) berpendapat bahwa ada dua macam jenis berpikir.

- a. Berpikir kreatif yaitu kegiatan membuat model-model tertentu untuk menciptakan hal-hal baru. Berpikir kreatif dapat menciptakan gagasan-gagasan baru, dengan sudut pandang yang berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu masalah.
- b. Berpikir kritis yaitu kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik dan membedakan secara tajam serta mengembangkan ke arah yang lebih sempurna.

Berpikir adalah suatu proses mental berdasarkan mana seseorang menemukan makna dari apa yang mereka pelajari (Hamid, 1995: 190).

Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu dan media yang digunakan serta menghasilkan perubahan pada suatu objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi dan pengalaman sebelumnya (Kuswana, 2011: 3).

### **2.3.2 Berpikir kritis**

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Berpikir kritis telah lama menjadi tujuan pokok dalam pendidikan sejak 1942. Penelitian dan berbagai pendapat tentang hal itu, telah menjadi topik pembicaraan dalam sepuluh tahun terakhir ini (Patrick, 2000: 1).

Kember (1997) menyatakan bahwa kurangnya pemahaman pengajar tentang berpikir kritis menyebabkan adanya kecenderungan untuk tidak mengajarkan atau melakukan penilaian ketrampilan berpikir pada siswa. Seringkali pengajaran berpikir kritis diartikan sebagai problem solving, meskipun kemampuan memecahkan masalah merupakan sebagian dari kemampuan berpikir kritis (Pithers RT, Soden R., 2000).

Review yang dilakukan dari 56 literatur tentang strategi pengajaran ketrampilan berpikir pada berbagai bidang studi pada siswa sekolah dasar dan menengah menyimpulkan bahwa beberapa strategi pengajaran seperti strategi pengajaran kelas dengan diskusi yang menggunakan pendekatan pengulangan, pengayaan terhadap materi, memberikan pertanyaan yang memerlukan jawaban pada tingkat berpikir yang lebih tinggi, memberikan waktu siswa berpikir sebelum memberikan jawaban dilaporkan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir.

Pery dan Potter (2005: 23) menyatakan berpikir kritis adalah suatu proses dimana seseorang atau individu dituntut untuk mengintervensikan atau mengevaluasi informasi untuk membuat sebuah penilaian atau keputusan berdasarkan kemampuan, menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Menurut Bandman (1988: 89) berpikir kritis adalah pengujian secara rasional terhadap ide-ide, kesimpulan, pendapat, prinsip, pemikiran, masalah, kepercayaan, dan tindakan.

Strader (1992: 76) menyatakan berpikir kritis adalah suatu proses pengujian yang menitikberatkan pendapat atau fakta yang mutakhir dan menginterfensikan serta mengefaluasikan pendapat-pendapat tersebut

untuk mendapatkan suatu kesimpulan tentang adanya perspektif pandangan baru.

Bassham (2002: 32) menyatakan komponen berpikir kritis mencakup aspek kejelasan, ketepatan, ketelitian, relevansi, konsistensi, kebenaran logika, kelengkapan dan kewajaran. sedangkan menurut Paul dan Elder (2002: 54) selain aspek–aspek yang telah dikemukakan oleh Bassham perlu ditambahkan dengan aspek keluasan kemaknaan dan kedalaman dari berpikir kritis.

Ennis dalam Sunaryo (2011: 21) berpendapat bahwa berpikir kritis pada dasarnya tergantung pada dua disposisi. *Pertama*, “perhatian untuk bisa melakukan dengan benar” sejauh mungkin dan kepedulian untuk menyajikan posisi jujur dan kejelasan. *Kedua*, tergantung pada proses evaluasi (menerapkan kriteria untuk menilai kemungkinan jawaban) baik secara proses maupun eksplisit.

Mcpack dalam Sunaryo (2011: 21) mendefinisikan berpikir kritis sebagai “ketepatan penggunaan skeptis reflektif dari suatu masalah yang dipertimbangkan sebagai wilayah permasalahan sesuai dengan disiplin materi”.

Ennis dalam Muhfahroyin (2009: 1) menyatakan ada 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan menjadi 5 aspek kemampuan berpikir kritis, yaitu.

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

Teori Vigotskian dalam Sunaryo (2011: 25) bahwa pendidik harus mencoba untuk membantu peserta didik terlibat dalam pemikiran tingkat yang lebih tinggi melalui bantuan terstruktur telah semakin diterima dalam dekade terakhir ini. Rogoff (1990: 23) mengemukakan bahwa banyak pendidik tertarik dengan ide magang kognitif, sebuah istilah yang merujuk pada proses para “pakar”(pendidik) memberi tugas dalam belajar berdasarkan kondisi terstruktur sedemikian rupa bahwa “pemula”(pelajar) memperoleh keuntungan dalam kapasitasnya untuk menyelesaikan masalah secara mandiri.

Berpikir kritis menurut Angelo (1995: 5): berpikir kritis adalah mengaplikasikan rasional, kegiatan berpikir yang tinggi, meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenali permasalahan dan pemecahannya, menyimpulkan, mengevaluasi serta mengambil keputusan.

Angelo (1995: 6) mengidentifikasi enam indikator yang sistematis dalam berpikir kritis, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Keterampilan Menganalisis

Keterampilan menganalisis merupakan keterampilan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen-komponen agar mengetahui pengorganisasian struktur tersebut. Kata-kata operasional yang mengindikasikan keterampilan berpikir kritis, diantaranya : memerinci, menyusun diagram, membedakan, mengidentifikasi, mengilustrasikan, menyimpulkan, menunjukkan, menghubungkan, memilih, memisahkan, dan membagi.

#### 2. Keterampilan Mensintesis

Keterampilan mensintesis adalah keterampilan menggabungkan bagian-bagian menjadi sebuah bentuk atau susunan yang baru. Pertanyaan sintesis menuntut pembaca untuk menyatupadankan semua informasi yang diperoleh dari materi bacaannya, sehingga dapat menciptakan ide-ide baru yang tidak dinyatakan secara eksplisit didalam bacaannya. Kata-kata operasional yang mengindikasikan keterampilan berpikir sintesis, diantaranya: mengategorikan, mengombinasikan, mengarang, menciptakan, menjelaskan, mengorganisasikan, menyusun, menghubungkan, merevisi, menuliskan kembali dan menceritakan

#### 3. Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah

Keterampilan ini merupakan keterampilan aplikatif konsep kepada beberapa pengertian baru. Keterampilan ini menuntut pembaca untuk memahami bacaan dengan kritis sehingga setelah kegiatan membaca

selesai siswa mampu menangkap beberapa pikiran pokok bacaan, sehingga mampu mempola sebuah konsep. Tujuan keterampilan ini adalah agar pembaca mampu memahami dan menerapkan konsep-konsep ke dalam permasalahan. Kata-kata operasional yang mengindikasikan keterampilan mengenal dan memecahkan masalah diantaranya: mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengoperasikan, meramalkan, menyiapkan, menghasilkan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan dan menggunakan.

#### 4. Keterampilan Menyimpulkan

Keterampilan menyimpulkan menuntut pembaca untuk mampu menguraikan dan memahami berbagai aspek secara bertahap agar sampai kepada suatu formula baru, yaitu sebuah kesimpulan. Proses pemikiran manusia itu sendiri dapat menempuh dua cara, yaitu: deduksi dan induksi. Jadi, kesimpulan merupakan sebuah proses berpikir yang memberdayakan pengetahuannya sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah pemikiran atau pengetahuan yang baru. Kata-kata operasional yang mengindikasikan kemampuan menyimpulkan adalah: menjelaskan, memerinci, menghubungkan, mengategorikan, memisah dan menceritakan.

#### 5. Keterampilan mengevaluasi atau menilai

Keterampilan ini menuntut pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada. Kata-kata operasional yang mengindikasikan kemampuan mengevaluasi atau menilai adalah

menilai, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mendiskrisikan, menafsirkan, menerangkan, memutuskan.

6. Kemampuan mengambil keputusan

Melihat masalah, mengkaji, dan mengambil keputusan dengan pemahaman yang mendalam bahwa suatu masalah memungkinkan untuk dapat ditangani dengan lebih dari 1 solusi yang rasional, dan berkali-kali melakukan pertimbangan sesuai standar, konteks, serta melihat bukti-bukti sebelum memastikan.

Milford (2010: 9) mengemukakan ada 5 keterampilan yang terkandung dalam berpikir kritis yaitu keterampilan menganalisis, keterampilan penalaran, keterampilan evaluasi, keterampilan memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan. Pendapat lain dikemukakan oleh Proulx (2004: 27) yang juga mengungkapkan ada beberapa keterampilan yang terkandung di dalam berpikir kritis yaitu keterampilan mengidentifikasi argumen gagasan utama, keterampilan mengevaluasi sumber-sumber informasi, keterampilan mengevaluasi bukti dan keterampilan mengevaluasi klaim. Sementara itu Facione (2011: 4) mengungkapkan inti dari kemampuan berpikir kritis meliputi: analisis, interpretasi, inferensi, evaluasi, penjelasan dan refleksi diri.

Nurohman (2008: 125) menyatakan *thinking skill* adalah kemampuan seseorang dalam mendayagunakan kemampuan mentalnya untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata. *Thinking skill* dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator, antara lain: kemampuan



menggali informasi, kemampuan mengelola informasi, dan kemampuan memutuskan suatu masalah berdasarkan informasi yang sudah diperoleh. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir bagi seseorang dalam membuat keputusan yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab, kemampuan berpikir kritis juga merupakan inkuiri kritis sehingga seseorang yang berpikir kritis akan menyelidiki masalah, mengajukan pertanyaan, mengajukan jawaban yang baru yang menantang, menemukan informasi.

Barry K Bayer (1999: ix) menyatakan *thinking skill* merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan aktivitas pikirannya secara terbatas dengan mengkombinasikan pemikiran pada saat berpikir. Kemampuan tersebut seperti mengingat sesuatu, membedakan antara sesuatu yang relevan dan tidak relevan, mengklasifikasi, memprediksi, menilai kekuatan suatu tuntutan, menyatukan sesuatu, menarik kesimpulan dan membuat keputusan. Kemampuan tersebut digunakan terus menerus untuk memperoleh suatu pengertian atau pengetahuan.

Indikator-indikator dalam berpikir kritis yang akan dikembangkan dalam penelitian ini akan disajikan dalam dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4. Indikator-indikator kemampuan berpikir kritis**

No	Variabel	Indikator
1	Berpikir Kritis	Kemampuan Menganalisis
2		Kemampuan Mensintesis
3		Kemampuan Memecahkan masalah
4		Kemampuan Menyimpulkan
5		Kemampuan Mengevaluasi
6		Kemampuan Mengambil keputusan

Sumber: Angelo(1995:6).

## 2.4 Media pembelajaran

### 2.4.1 Definisi dan ciri-ciri media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al.,2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al.,2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 2001).

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010: 5).

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) secara garis besar menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Ada beberapa konsep dan definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1996: 3) dalam Sanjaya (2008: 161) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan

yang dapat di pakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Pertanyaan yang sering muncul adalah mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Pesan berupa isi / ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding* (Daryanto, 2010: 4).

Gerlach dan Ely (2000) dalam Arsyad (2011: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Fiksatif (*fixative property*)

Dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat di simpan dan pada saat di perlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya di ubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula di ulang-ulang penyajiannya.

3. Distributif (*distributive property*)

Media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Engkoswara dan Entang (2001: 23) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen, yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi, yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011: 16-17), khususnya untuk media *visual* adalah sebagai berikut.

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna *visual* yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang *visual* dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, lambang *visual* atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar dan melatih berpikir kritis.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu media *visual* memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Menurut Asnawir dan Usman (2002: 19). Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.

2. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
3. Guru hendaknya dapat mengasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran
5. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2010: 7).

### 2.4.2 Manfaat dan klasifikasi media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2) dalam Arsyad (2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Secara umum dapat di katakan media mempunyai kegunaan, antara lain.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestetiknya*.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (*komunikator*), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (*komunikan*) dan tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010: 5-6).

Menurut Zamroni & 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.

Menurut Hamalik (2007) dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa, “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi”.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih meningkatkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Banyak macam dan jenis media pembelajaran, mulai dari yang paling sederhana, murah, dan mudah didapat hingga media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat sendiri oleh guru, ada yang diproduksi oleh pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan sekitar dan langsung bisa digunakan, ada pula yang secara khusus dirancang dan dibuat sebelum melakukan proses pembelajaran.

Media pembelajaran tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing.

- a. Dilihat dari sifatnya media dapat dibagi kedalam.
  1. Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  2. Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan



- berbagai bentuk bahan yang di cetak seperti media grafis dan lain sebagainya
3. Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam.
    1. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruang khusus.
    2. Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
  - c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam.
    1. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film proyektor* untuk memproyeksikan film, *slide proyektor* untuk memproyeksikan *film slide*, *operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, tidak akan berfungsi apa-apa.
    2. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya (Sanjaya 2008: 170-171).

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi dan pemberi umpan balik.

Klasifikasi lain dari media pengajaran dalam Sudjana dan Rivai (2005: 3) adalah sebagai berikut.

1. Media Grafis/ Media Dua Dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan/diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
2. Media Tiga Dimensi yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mockup, diorama dan lain-lain.
3. Media Proyeksi seperti *slide*, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

### 2.4.3 Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofi, psikologi, teknologis, dan empiris.

#### A. Landasan filosofis

Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

#### B. Landasan psikologis

Kajian psikologi menganggap anak lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran ada beberapa pendapat antara lain.

*Pertama*, Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film kemudian belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata-kata.

Menurut Bruner hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. *Kedua*, Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. *Ketiga*, Gale dalam (Daryanto: 4) membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*Cone of experiment*).

**Tabel 5. Kemampuan daya serap manusia**

<b>Kemampuan daya serap manusia</b>	
Pencecapan	2,5 %
Perabaan	3,5 %
Penciuman	1 %
Pendengaran	11 %
Penglihatan	<b>82%</b>

*Sumber: Daryanto, 2010.*

Berdasarkan Tabel3 dapat dilihat bahwa indra penglihatan menyumbang 82% kemampuan daya serap manusia dalam pembelajaran, Media visual sangat membantu siswa dalam menyerap pelajaran di dalam proses KBM di sekolah.

### C. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide,

peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

#### D. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar *visual* akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media *visual*.

## 2.5 Media *Word Squer*

### 2.5.1 Definisi *Word Square*

Laurence Urdang (2011: 65) menyatakan *Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya *word square* adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. *Word Square* menurut Hornby (1994) adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. *Word Square* dalam arti bahasa terdiri atas dua suku kata diantaranya *Word* yang berarti Kata dan *Square*

yang berarti Pencari. Jadi menurut bahasa arti dari *Word Square* adalah pencari kata.

*Word square* adalah salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran (Sumadi, 2000). *Word square* berbantu kartu *UNO* berarti suatu cara mengajarkan materi pelajaran dengan menyajikan media *Word Squer* pada awal pembelajaran dengan menampilkan point-point dalam materi, hal ini dilakukan dengan harapan siswa dapat berpikir kritis mengkonstruksi pengetahuan untuk berpikir kritis mengembangkan point-point yang ada di media *Word Squer* dan pada proses selanjutnya memberikan soal pada *Word Squer* yang akan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

*Word Square* terdiri dari 2 kata *Word* dan *Square*. *Word* berarti kata sedangkan *Square* adalah lapangan persegi. Jadi *Word Square* adalah lapangan kata. *Word Square* adalah yaitu salah satu media pembelajaran melalui sebuah permainan “belajar sambil bermain” yang ditekankan adalah belajarnya.

Belajar dan bermain memiliki persamaan yang sama yaitu terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman, sebaliknya keduanya terdapat perbedaan pada tujuannya, kegiatan belajar mempunyai tujuan yang terletak pada masa depan. Sedangkan kegiatan

bermain tujuan kesenangan dan kepuasannya diwaktu kegiatan permainan itu berlangsung.

Para siswa dalam pembelajaran ini dipandang sebagai objek dan subyek pendidikan yang mempunyai potensi untuk berkembang sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki, jadi dalam hal ini guru sebagai fasilitator belajar.

Media pembelajaran *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pengelompokan metode ceramah yang diperkaya yang berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagaimana disebutkan oleh Mujiman (2007).

Media Pembelajaran *Word Square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Media pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran.

Tinggal bagaimana Guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. *Word Square* merupakan salah satu dari

sekian banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan media *Word Squer* ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kerja berupa word squer sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Instrument utama media ini adalah lembar kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan (Mujiman, 2007).

### **2.5.2 Kelebihan *Word Square***

Beberapa kelebihan dari media pembelajaran *Word Square* yaitu:

- 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. Dan tentu saja yang ditekankan disini adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis menemukan jawaban yang tepat dan mengembangkannya pada media *Word Square* (Santoso, 2009: 76).

## 2.6 Kartu *UNO*

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan baik perorangan maupun berkelompok dengan tujuan untuk bersenang-senang, meluangkan waktu, ataupun berolahraga. Dewasa ini, telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Musfiqon, 2012: 98).

Setiap permainan menurut Sadiman (2009: 76) harus mempunyai empat komponen utama, yaitu.

1. Adanya pemain (pemain-pemain)
2. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin di capai.

Permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan, pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri. Pembentukan pribadi manusia Menurut L.Bergher pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dalam realitas sosial. 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 (Dananjaya, 2013: 165).

Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (turn based game). Untuk jenis permainan ini digunakan sekumpulan kartu yang umumnya berjumlah 52 kartu, tetapi ada juga yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, contohnya adalah kartu *UNO* yang berjumlah 108 kartu. Kartu *UNO* pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio.

Kartu *UNO* dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya *UNO* mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc.. Sekarang International Games Inc. telah menjadi bagian dari keluarga Mattel (Harrisburg, 2010).

Permainan kartu *UNO* merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Permainan kartu *UNO* bisa dimainkan dari 2 hingga 7 orang. Cara bermain kartu *UNO* bermacam-macam. Tetapi yang perlu di ingat dalam pengembangan media *Word Square* ini kartu *UNO* digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan kesempatan yang di dapat oleh siswa, dengan

mengeluarkan kartu *UNO* untuk menjawab soal yang ada pada media *Word Square*.

## **2.7 Pengembangan media *WOSE* berbantu kartu *UNO***

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga diuntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Arsyad, 2011: 2).

Optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Kedudukan media menjadi bagian integral dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai (Musfiqon, 2012: 36). Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkan sendiri. Oleh karena itu, teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru (Arsyad, 2011: 105).

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori, yaitu teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori

lain), teknologi audiovisual, teknologi berdasarkan komputer, dan teknologi terpadu (Seels dan Richey, 1994: 38-39).

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali media yang telah diterapkan agar lebih sempurna. Sempurna dari sisi desain, karakteristik, serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Musfiqon, 2012: 162).

Pengembangan media *Word Square* pada mata pelajaran Ekonomi di sini pada awal pembelajaran guru menyampaikan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran dan langkah-langkah aturan main menggunakan media *Word Square*, 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 menandakan telah menemukan jawaban, 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.

Pengembangan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini memiliki langkah-langkah yang telah di rancang oleh peneliti sebagai berikut :

1. pada awal pembelajaran guru menyampaikan indikator-indikator yang ingin dicapai pada materi ekonomi
2. guru menyampaikan langkah-langkah aturan main media *Word Square* berbantu *UNO*
3. Guru membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam tiap kelompok
4. guru memberi waktu siswa dalam tiap kelompok untuk mendiskusikan materi sesuai indikator-indikator materi yang telah disampaikan
5. guru membagikan media *WOSE* dan 3 kartu *UNO* untuk masing-masing siswa pada tiap kelompok, jadi setiap siswa memiliki 3 kesempatan mencari kata kunci pada media *WOSE* dan mengembangkannya selain itu pada media *WOSE* terdapat gambar yang disajikan dan di tuntut dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada dan memberi kesimpulan
6. guru memberi aba-aba untuk memulai permainan
7. aturan main: siswa harus menemukan kata kunci dalam media *WOSE* dan mengembangkannya selain itu disajikan gambar yang menuntut siswa memberi solusi dan kesimpulan dari masalah yang ada, siswa dalam kelompok yang telah menemukan jawaban dan mampu mengembangkan

kata kunci secepat mungkin mengacungkan satu kartu *UNO* dan berkata *UNO* untuk menandakan telah menemukan jawaban, tetapi jika jawaban salah maka hilanglah satu kesempatan untuk menjawab tetapi kartu *UNO* tetap di keluarkan dan guru dapat memberi kesempatan siswa pada kelompok lain untuk menjawab atau siswa dalam kelompoknya sendiri karena penilaian di sini bersifat individu.

8. Jika kartu *UNO* pada seorang siswa sudah habis maka dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua temannya juga menghabiskan kartu *UNO*, ini untuk menghindari hanya beberapa siswa saja yang mendominasi. Jadi penilaian kemampuan berpikir kritis secara individu dapat lebih efektif.

*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 acuanya 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 dimasukan 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 (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.

## **2.8 Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian yang sejenis dengan pokok permasalahan yang dibahas dalam proposal ini telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Oleh karena itu, pada bagian ini dilengkapi beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini, antara lain.

1. Gusmitawati Supandi (2012) "*Penerapan Media Word square dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*". Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Nilai

Rata-Rata Hasil Belajar Pada Siklus Pertama Memperoleh Nilai 60 Dengan Persentasi 45,71% Sedangkan Siklus Kedua Memperoleh Nilai 74,26 Dengan Persentasi 85,71%. Penelitian Ini Berkesimpulan Bahwa Penerapan Media *Word Square* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV B Di Sekolah Dasar Negeri Cibalagung 5 Bogor. Selain Itu, Penerapan Model Pembelajaran Ini Dapat Meningkatkan Kualitas, Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Serta Meningkatkan Keaktifan, Kerjasama Siswa Dalam Proses Pembelajaran.

2. Komariyah (2011) "*Penerapan Media Word Square Dan Talking Stick Dalam Pembelajaran Ibadah Muamalah Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII B Smp Muhammadiyah 2 Kalasan*". Hasil Penelitian Menunjukkan: 1) Penerapan Media *Word Square* Dan *Talking Stick* Dalam Pembelajaran Ibadah Muamalah Di Kelas VIII B SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Dilaksanakan Dalam Tiga Siklus. Secara Keseluruhan Pelaksanaan Tindakan Berjalan Dengan Lancar, Sesuai Dengan Rencana Yang Telah Disusun Dan Dilakukan Refleksi Di Setiap Siklusnya. Terjadi Perubahan Perilaku Peserta Didik Secara Bertahap Dalam Mengikuti Pembelajaran. 2) Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ibadah Muamalah Dengan Media *Word Square* Dan *Talking Stick* Cukup Signifikan. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Terlihat Pada Perhatian Peserta Didik Terhadap Penjelasan Guru, Berani Bertanya Dan Mengungkapkan Pendapat, Antusiasme Dalam Mengerjakan Tugas,

Kemauan Menjawab Pertanyaan, Mencatat Materi Pelajaran, Dan Perasaan Senang Terhadap Materi Pelajaran.

3. Silvia Agustin (2011) "*Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil Dengan Media Word Square Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Siswa*". Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil Dengan Media *Word Square* Dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Siswa Pada Ranah Kognitif Yang Berupa Nilai Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Pasar Siswa Kelas X-4 Sma Negeri Rambipuji. Pada Siklus I, Aktivitas Belajar Siswa Kelas X-4 Tergolong *Sedang* Mencapai 59,87 %. Pada Siklus II, Aktivitas Belajar Siswa Meningkat Dan Mencapai Kategori *Aktif* Sebesar 65,99%, Sedangkan Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Siswa Secara Individu Sebesar 82,38 Dan Secara Klasikal Mencapai 88,23 % Yang Berarti Seluruhnya Telah Mencapai Standar Yang Ditetapkan Sekolah.

## **2.9 Kerangka Pikir**

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka, yaitu mempelajari, mendalami, mencermati dan menelaah teori-teori dan hasil penelitian-penelitian yang relevan, maka atas dasar kajian tersebut peneliti menuliskan alur pikirnya untuk merumuskan hipotesis.

1. **Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk Media *WOSE* yang dalam proses penerapan di dalam kelas berbantu kartu *UNO*. Media ini akan diterapkan pada mata pelajaran ekonomi yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.**



Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pembelajaran akan menghasilkan *output* yang berkualitas, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, faktor yang paling berperan adalah peran guru, kondisi siswa, sumber belajar, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan belajar dan sistem yang memadai.

Penggunaan media yang menarik akan sangat menentukan motivasi belajar siswa yang akhirnya akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Rancangan media pembelajaran yang menarik akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna, semakin bermaknanya proses pembelajaran maka akan semakin mudah siswa mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya dan itu artinya siswa dapat mengembangkan kemampuan nya dalam berpikir kritis.

Pengembangan media pembelajaran yang baik, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mengacu pada kurikulum standar nasional yang ditetapkan. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan tanpa meninggalkan makna belajar yang sesungguhnya.

Pengembangan media *WOSE* berpijak pada teori-teori belajar yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pemilihan media *WOSE* berbantu kartu *UNO* ini dikarenakan Media *WOSE* berbantu *UNO* merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk

permainan yang membawa suasana baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

**2. Menguji efektivitas produk yang dikembangkan dengan hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.**

Ho: Pengembangan media *WOSE* berbantu kartu *UNO* efektivitasnya lebih rendah atau sama dengan konvensional.

Ha : Pengembangan media *WOSE* berbantu *UNO* efektivitasnya lebih tinggi dari konvensional.

Media *Word Square* ini di modifikasi dari media *Word Square* yang lama, dimana pada media yang dahulu hanya berupa kotak-kotak yang harus dicari jawabannya dan diarsir dan acuan untuk mengarsir adalah pertanyaan tetapi setelah dikembangkan media ini berupa kotak-kotak yang telah dimodifikasi dengan gambar, acuan untuk mengarsir bukanlah pertanyaan seperti media yang dahulu tetapi acuan untuk mengarsir adalah indikator materi Ekonomi dan dilengkapi dengan gambar-gambar untuk mencakup keluasan materi Ekonomi yang akan dipelajari siswa.

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

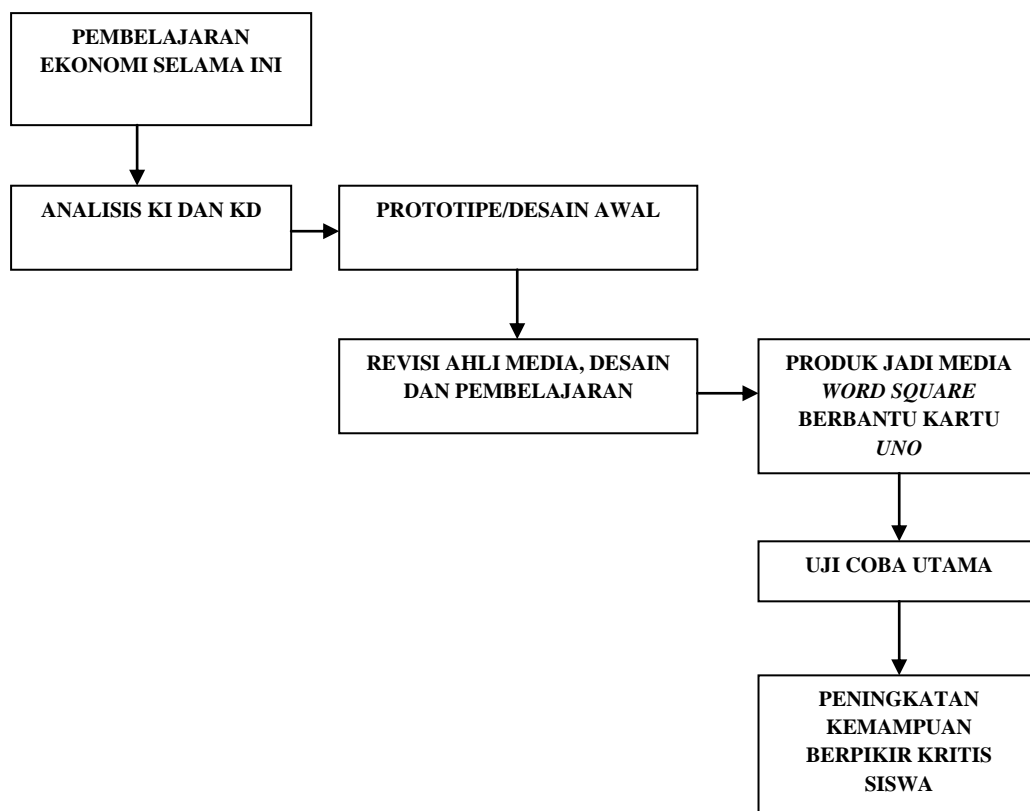
pembelajaran yang di duga dapat efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil kajian literatur untuk media pembelajaran, ternyata tidak semua media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hanya media tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Penerapan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* dalam pembelajaran, pada awal pembelajaran guru menyampaikan indikator-indikator yang ingin dicapai pada materi ekonomi kemudian guru membagi kelompok secara heterogen setelah itu guru menyampaikan aturan penggunaan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini di dalam pembelajaran. Masing-masing kelompok mendapat satu media *Word Square* dan anggota kelompok masing-masing mendapatkan tiga kartu *UNO* sebagai kesempatan untuk menjawab perintah-perintah yang terdapat pada media *Word Square*, kartu *UNO* di sini berfungsi sebagai kesempatan menjawab jadi diharapkan semua ikut berpartisipasi tidak hanya beberapa siswa saja yang mendominasi pembelajaran jadi kemampuan siswa dalam mengeksplor pengetahuannya untuk berpikir kritis lebih diperkuat.

Pembelajaran secara konvensional atau hanya dengan menggunakan papan tulis di dalam pembelajaran ekonomi di terapkan seperti biasa karena pembelajaran dengan cara ini sudah banyak dilakukan dalam pembelajaran yang selama ini di lakukan, jadi tidak banyak peraturan yang harus di lakukan dan aturan main tertentu yang diterapkan.

Kedua media pembelajaran tersebut tentu saja dalam perlakuan dan penerapannya berbeda di dalam pembelajaran. Pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan papan tulis lebih sederhana dilakukan oleh guru dan sudah biasa digunakan dan dalam penerapannya siswa hanya dipandang sebagai peserta didik yang pasif dan pengetahuan hanya sebatas mengingat dan menghafal hal ini masih pada level yang rendah dalam pembelajaran sedangkan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* lebih menekankan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran karena masing-masing siswa diberi tiga kesempatan dengan menggunakan kartu *UNO* untuk menjawab, selain itu juga dengan menggunakan media ini siswa dituntut untuk secara kritis menemukan kata kunci, mengarsir, memecahkan masalah, memberi kesimpulan sesuai dengan perintah yang ada pada media *Word Square* berbantu kartu *UNO* ini jadi siswa di dalam proses pembelajaran lebih mampu mengeksplor pengetahuan yang dimilikinya dan untuk melatih dan membiasakan siswa mampu untuk berpikir kritis.

Hal inilah yang mendasari bahwa hasil tes berpikir kritis siswa yang menggunakan media *Word Square* berbantu kartu *UNO* diduga lebih tinggi dibanding hasil tes berpikir kritis siswa dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan papan tulis.



Gambar 3. Kerangka pikir penelitian

## 2.10 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Media *WOSE* yang dalam proses penerapan di dalam kelas berbantu kartu *UNO*. Media ini akan diterapkan pada mata pelajaran ekonomi yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Menguji efektivitas produk yang dikembangkan dengan hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

Ho: Pengembangan media *WOSE* berbantu kartu *UNO* efektivitasnya lebih rendah atau sama dengan konvensional.

Ha : Pengembangan media *WOSE* berbantu *UNO* efektivitasnya lebih tinggi dari konvensional.