

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendekatan Saintifik

a. Pengertian Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa. Pendekatan saintifik ini bermanfaat agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sufairoh (2016), menjelaskan bahwa penerapan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mengembangkan pemahaman konsep agar siswa dapat secara aktif melalui kegiatan menemukan masalah, merumuskan dugaan sementara yang telah didapatkan oleh siswa dengan kegiatan menganalisis informasi yang diperoleh, menarik kesimpulan serta mengomunikasikan konsep yang telah dimiliki siswa. Pendekatan saintifik dapat menjadikan siswa memperoleh pengetahuannya secara mandiri.

Pendapat lain disampaikan oleh Fadhilaturrahmi (2017), menjelaskan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran ilmiah yang menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama di antara siswa. Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan ilmiah. Pendekatan saintifik ini menekankan kepada kerja sama siswa untuk saling membantu bertukar pendapat dan ilmu pengetahuan yang dimiliki pada kegiatan pembelajaran untuk dapat lebih memahami materi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan kepada keaktifan dan kerja sama siswa. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami berbagai materi. Kondisi pembelajaran dalam pendekatan saintifik ini mencari tahu berbagai sumber melalui kegiatan observasi dan bukan hanya informasi yang diperoleh dari guru saja.

b. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang telah diterapkan pada Kurikulum 2013. Pendekatan saintifik ini memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah dalam pembelajarannya. Daryanto (dalam Fadhilaturrehmi, 2017), menjelaskan bahwa terdapat lima langkah dari pendekatan saintifik, yaitu:

1) Mengamati.

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Kegiatan ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah dalam pelaksanaan. Kegiatan mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.

2) Menanya.

Guru membuka kesempatan kepada siswa secara luas untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, saat itu pula guru membimbing atau memandu siswa belajar dengan baik.

3) Menalar

Kegiatan menalar merupakan kegiatan memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan atau eksperimen maupun hasil dan kegiatan mengumpulkan informasi. Kegiatan ini dilakukan untuk

menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya. Menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.

4) Mencoba

Hasil yang nyata atau otentik akan didapat bila siswa mencoba atau melakukan percobaan. Mencoba atau eksperimen dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

5) Mengomunikasikan

Pada kegiatan ini guru diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam pendekatan saintifik. Kegiatan mengomunikasikan dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pendekatan saintifik adalah 5M yaitu, mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Tahap-tahap dalam pendekatan saintifik ini memiliki tujuan agar siswa dapat berpartisipasi dan terlibat aktif untuk bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Media dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Anita (2009: 1), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu kegiatan yang

yang dilakukan dengan proses mengantarkan pesan pembelajaran dari pemberi pesan kepada penerima pesan, jadi media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa. Media pembelajaran dikatakan sebagai segala sesuatu yang membawakan pesan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Salamah (2017: 63), mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa dalam kegiatan pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pengertian tersebut didasarkan bahwa proses pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Pada proses komunikasi terdapat komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Media pembelajaran itu sendiri merupakan perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan baik orang, bahan, alat atau peristiwa sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa agar proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran

mampu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan baik.

b. Pengertian Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan monopoli sangat digemari oleh siswa tingkat sekolah dasar karena permainan ini terdapat berbagai gambar yang menarik dalam setiap petaknya dan siswa berambisi untuk menguasai petak tersebut. Gustomo, Akhdinirwanto dan Siska (2014), menjelaskan bahwa permainan monopoli adalah permainan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui kegiatan pembelian, penyewaan dan pertukaran properti yang dimiliki dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk menjawab berbagai pertanyaan. Siswa belajar bersama kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan permasalahan yang terdapat pada media monopoli tersebut.

Pendapat lain disampaikan oleh Aryad (dalam Setyo, 2018), menjelaskan bahwa monopoli adalah media yang tergolong dalam jenis media hasil cetak teknologi yang memiliki kelebihan bisa digunakan tiap waktu, tempat dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya. Permainan pada media pembelajaran ini tidak memakai uang mainan saat memainkannya. Uang mainan pada media pembelajaran monopoli digantikan dengan menggunakan pemberian poin/nilai, setiap pemain harus siap menjawab pertanyaan yang

disediakan pada media monopoli ini. Permainan monopoli memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam menjawab pertanyaan atau melempar pertanyaan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli merupakan media pembelajaran yang menggunakan inovasi dengan terdapat gambar mengenai materi yang diajarkan dan adanya kartu soal berupa soal analisis tingkat C4 yang harus dijawab oleh siswa dengan cara bertukar ide atau gagasan dengan tampilan visual berupa *banner*. Pelaksanaan permainan siswa melemparkan dadu secara bergiliran dan menjawab soal yang terdapat pada media tersebut dengan cara berdiskusi bersama kelompok belajarnya sehingga mampu untuk memperoleh poin/skor apabila menjawab dengan benar. Permainan monopoli dalam pembelajaran dapat membuat siswa tertarik untuk memenangkan permainan tersebut.

3. Monopoli *Indonesia Diversity (Invers)*

Monopoli *Indonesia Diversity (Invers)* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Media Monopoli *Indonesia Diversity (Invers)* adalah media pembelajaran yang dilakukan dengan cara permainan secara berkelompok untuk bergantian melemparkan dadu dan berjalan melintasi petak dengan menjawab soal yang terdapat pada beberapa petak tersebut. Media *Indonesia Diversity (Invers)* berbeda dengan media monopoli pada umumnya karena media monopoli pada umumnya menggunakan papan sebagai bahan dasarnya,

namun media ini menggunakan *banner* dengan ukuran yang cukup besar yaitu 2 x 2 meter. Media *Indonesia Diversity (Invers)* ini berisi tentang materi pada tema 7 yaitu keanekaragaman yang ada di Indonesia. Media monopoli ini juga disertai dengan kartu soal yang harus dijawab oleh siswa.

Kelebihan dari media ini yaitu terdapat hal yang menarik dalam kegiatan permainannya yaitu terdapat petak yang berisi *zonk* dan kesempatan. Apabila siswa berada di petak yang bertuliskan *zonk* maka siswa harus mengambil kartu soal dan bersama teman sekelompoknya untuk mendiskusikan jawabannya. Namun, apabila siswa berada di petak kesempatan maka siswa tersebut berhak mengambil kartu soal dan memberikan soal tersebut kepada kelompok lain yang dinginkannya. Kelebihan lain dari media ini yaitu media ini tahan lama karena berbahan dasar *banner* dan mudah disimpan. Media tersebut juga berukuran besar sehingga siswa tidak perlu berdesakan untuk memainkannya. Media ini juga terdapat berbagai macam gambar tentang keanekaragaman budaya Indonesia seperti gambar rumah adat, pakaian adat dan juga aktivitas ekonomi sesuai dengan materi pelajaran yang dilaksanakan sehingga dapat menarik perhatian siswa.

4. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir tidak terlepas dari aktivitas manusia, karena berpikir merupakan ciri-ciri yang membedakan antara manusia dengan makhluk

hidup lainnya. Keterampilan berpikir dikelompokkan menjadi keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi yang sangat penting bagi siswa untuk mempersiapkan siswa berpikir pada berbagai disiplin serta untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Susanto (2013: 121), mengatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu kegiatan dengan cara berpikir tentang mengembangkan ide atau gagasan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa sehingga siswa dapat menganalisis ide atau gagasannya ke arah yang lebih spesifik lagi dan siswa mampu mengembangkan ide atau gagasannya ke arah yang lebih sempurna. Berpikir kritis berkaitan dengan potensi yang ada pada manusia yang perlu dikembangkan untuk kemampuan yang optimal. Jadi kemampuan berpikir kritis siswa sangat penting untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya.

★ Pendapat lain dijelaskan oleh Gustomo, Akhdinirwanto dan Siska (2014), menyatakan bahwa berpikir kritis berarti berpikir tepat dalam mencari keterkaitan dan dampak tentang ilmu pengetahuan dan nilai-nilai tentang kehidupan. Berpikir kritis merupakan kegiatan berpikir secara tepat dan cermat dalam memecahkan suatu permasalahan baik tentang ilmu pengetahuan maupun tentang kehidupan sehari-hari dengan penuh tanggung jawab dan fokus dalam pengambilan keputusan yang dapat dipercaya. Seseorang yang berpikir kritis dapat mengajukan pertanyaan dengan tepat, memperoleh

informasi yang relevan dan memilah-milah informasi dengan baik, mampu menentukan kesimpulan yang dapat dipercaya dan meyakinkan dengan alasan yang memungkinkan untuk hidup dan beraktifitas dengan sukses di dalamnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir menggunakan nalar untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan mengevaluasi ide atau gagasan yang dimiliki sebelum mencapai suatu keputusan yang tujuannya adalah untuk mencari kebenaran. Siswa yang mampu berpikir kritis dapat memahami, mencermati, menganalisis, dan mengevaluasi informasi sebelum menentukan apakah siswa menerima atau menolak informasi. Jadi berpikir kritis ini merupakan proses berpikir yang mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam menentukan sebuah keputusan secara tepat dan cermat.

b. Indikator Berpikir Kritis

Indikator merupakan sesuatu yang dapat memberikan petunjuk ataupun keterangan. Indikator berpikir kritis merupakan hal yang perlu dipahami agar peneliti mengetahui lebih mendalam tentang berpikir kritis. Ennis (dalam Susanto, 2013: 125) menjelaskan indikator-indikator dari masing-masing aspek berpikir kritis yang berkaitan dengan materi pelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan yang sederhana, yang meliputi:
 - a) Memfokuskan pertanyaan;
 - b) Menganalisis pertanyaan;

- c) Bertanya dan menjawab tentang suatu penjelasan atau tantangan.
- 2) Membangun keterampilan dasar, yang meliputi:
 - a) Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya;
 - b) Mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
- 3) Menyimpulkan, yang meliputi:
 - a) Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi;
 - b) Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi;
 - c) Membuat dan menentukan nilai pertimbangan.
- 4) Memberikan penjelasan lanjut, yang meliputi:
 - a) Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi dalam tiga dimensi;
 - b) Mengidentifikasi asumsi.
- 5) Mengatur strategi dan taktik, yang meliputi:
 - a) Menentukan tindakan;
 - b) Berinteraksi dengan orang lain.

Namun pendapat lain dikemukakan oleh Maskhur, Joyoatmojo dan Dewi (2018), menjelaskan bahwa *“Thinking levels of Bloom's Taxonomy can be used to measure critical-thinking skills because the activities of analysing, evaluating, and creating are included in the cognitive domain of Bloom's Taxonomy. This is supported by some experts who argue that critical thinking can be measured using Bloom's Taxonomy indicators (Pappas, Pierrakos, and Nagel, 2013) such as analysing, synthesizing, and evaluating. Analysing, synthesizing, and evaluating to measure critical thinking were then revised into activities of analysing, evaluating, and creating. Analysing is the activity of compiling the parts of the material into a single unit. Evaluating is taking a decision based on certain information while creating is to combine parts to form new ideas”*.

Penjelasan di atas dapat diartikan bahwa tingkat pemikiran Taksonomi Bloom dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis seperti kegiatan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Beberapa ahli seperti Pappas, Pierrakos, and Nagel berpendapat bahwa berpikir kritis itu dapat diukur dengan menggunakan indikator Taksonomi Bloom, seperti menganalisa, mensintesis, dan mengevaluasi untuk mengukur berpikir kritis kemudian direvisi menjadi kegiatan menganalisis,

mengevaluasi, dan mencipta. Menganalisis adalah aktivitas menyusun bagian-bagian materi menjadi satu unit. Mengevaluasi adalah mengambil keputusan berdasarkan informasi tertentu, sementara mencipta adalah menggabungkan informasi untuk membentuk ide-ide baru.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut peneliti setuju dengan pendapat dari Ennis (dalam Susanto, 2013: 125), Jadi dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat lima indikator dalam berpikir kritis yang meliputi memberikan penjelasan yang sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan mengatur strategi dan taktik. Indikator tersebut digunakan oleh guru agar dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Penerapan tahapan berpikir kritis dalam pembelajaran di tema 7 yaitu terdapat kartu soal yang sesuai dengan indikator tersebut. Soal-soal tersebut dikemas dalam kartu *zonk* dan kesempatan pada media Monopoli *Invers* Jadi siswa belajar mengembangkan nalarnya untuk menjawab soal-soal dan berusaha mengungkapkan gagasan atau pendapat yang dimilikinya untuk memecahkan permasalahan pada soal tersebut.

5. Kerja Sama

a. Pengertian kerja sama

Kerja sama merupakan suatu hal yang perlu dibiasakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk saling bertukar pendapat agar memperoleh wawasan yang luas. Siswa harus diajarkan bekerja sama sejak dini untuk menghindari sikap egois. Ardy (2014: 77), menjelaskan bahwa kerja sama merupakan sikap penting yang harus

diajarkan sejak dini agar siswa dapat meraih keberhasilan. Kemampuan ini merupakan kemampuan dalam menjalin kerja sama dengan teman sebaya dan orang lain baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan dalam menjalin kerja sama dapat dilatihkan dengan sering membuat kerja kelompok pada saat proses belajar mengajar. Kerja sama ini merupakan kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Jadi siswa dapat bekerja sama apabila terdapat siswa lain yang mengalami kesusahan sehingga muncul rasa kebersamaan yang kuat.

Pendapat lain disampaikan oleh Muhaimin (2014: 43), menjelaskan bahwa kerja sama adalah kemampuan yang dapat mengarahkan siswa untuk komunikatif dan saling bertukar pendapat dalam menjalin kerja sama baik dengan teman-temannya ataupun dengan orang lain. Kemampuan kerja sama siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar kelompok. Ketika belajar kelompok pun seorang guru mesti berupaya agar masing-masing siswa dapat secara aktif terlibat dalam kegiatan yang dilakukan, sehingga siswa akan belajar untuk bekerja sama antara satu dengan yang lainnya. Kemampuan kerja sama juga dapat dengan permainan yang menyenangkan dan semua siswa terlibat dalam permainan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan kemampuan siswa untuk saling

membantu dalam kegiatan kerja kelompok. Kemampuan kerja sama ini dapat dikembangkan menggunakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan melibatkan seluruh siswa untuk berdiskusi sehingga muncul kekompakan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Indikator Kerja Sama

Kerja sama merupakan suatu hal yang sangat penting karena dapat diterapkan bagi kehidupan sehari-hari siswa. Kerja sama memiliki beberapa indikator. Indikator dari kerja sama diperlukan agar bisa lebih memahami lebih mendalam tentang perilaku kerja sama siswa di kelas. Kemampuan kerja sama memiliki beberapa indikator yang dijabarkan oleh Marcella, Imanuel dan Tanti (2018) sebagai berikut:

1. Menggunakan kesepakatan.
2. Menghargai kontribusi.
3. Berbagi peran.
4. Kekompakan tim.
5. Pengumpulan tugas pada waktunya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan kerja sama siswa dapat dilihat dalam beberapa kegiatan siswa yang meliputi menggunakan kesepakatan untuk memecahkan suatu permasalahan, menghargai kontribusi atau keterlibatan siswa lainnya dalam kegiatan pembelajaran, berbagi peran, menjalin kekompakan dalam satu tim belajarnya, dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya secara bersama-sama.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki, Sri dan Putut (2019) yang berjudul “*The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student’s Critical Thinking Skills in Science Learning*”

Learning activities with Monopoly media are more effective, because student are emphasized to do learning activities related to critical thinking skill well. Student doing the practicum must be more active in learning in order to follow the rules of the game on the existing media.

Berdasarkan jurnal tersebut dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih efektif, karena siswa ditekankan untuk melakukan kegiatan belajar yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis siswa dengan baik. Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengikuti aturan permainan di media monopoli tersebut. Siswa didorong untuk mencari tahu sumber belajar selain dari guru. Permainan pada monopoli digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa agar lebih belajar mandiri untuk mencari ilmu pengetahuan. Jadi dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dengan menganalisis permasalahan dalam soal yang terdapat pada media pembelajaran monopoli.

2. Penelitian relevan yang berikutnya dilakukan oleh Irma (2018) yang berjudul “Permainan Monopoli Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis” yang menjelaskan bahwa media pembelajaran permainan monopoli menjadi sarana bantu belajar siswa dan guru, memberi ruang yang sangat luas bagi siswa SD dengan

karakteristik perkembangan usia anak-anak, untuk dapat bermain sambil belajar dengan cara yang sangat menyenangkan. Dukungan kehadiran dari media monopoli yang inovatif berbasis masalah berguna sebagai sarana bantu belajar siswa, dipastikan berpikir kritis siswa menjadi lebih optimal. Dapat dilihat bahwa data yang diperoleh dari hasil data respon guru mengenai penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari total skor yang didapat terkategori sangat baik dengan total nilai 73,5. Adapun hasil angket respon siswa memperlihatkan bahwa permainan monopoli mendapat kategori sangat baik dengan total nilai 54,2. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa produk media permainan monopoli mudah digunakan, menarik serta dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

3. Penelitian relevan berikutnya dijelaskan oleh Gustomo, Akhdinirwanto dan Siska (2014) yang berjudul “Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” mengemukakan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli dalam pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa terlatih untuk berpikir, untuk mengubah gaya belajarnya, siswa terdorong untuk berpikir sistematis dan analitis, mengubah kebiasaan yang tadinya kurang baik menjadi lebih baik, menjadi semangat dan berusaha untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, mengeksplor kemampuan diri sendiri tanpa mengandalkan

bantuan dari orang lain. Hal ini dilihat dari data hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa yang mengalami peningkatan sebesar 23,40% dari skor rata-rata 60,27% pada pra siklus, meningkat menjadi 73,18% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 83,67% pada siklus II.

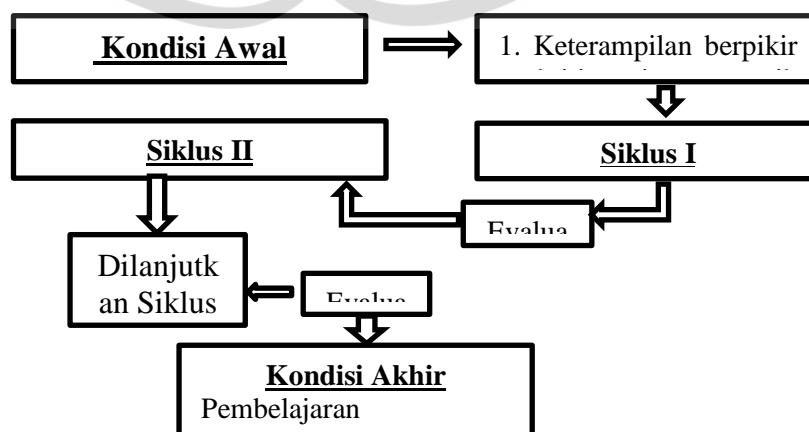
Berdasarkan beberapa jurnal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli tepat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Penggunaan permainan monopoli bagi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk lebih berpikir kritis dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Jadi bukan hanya guru saja yang berperan banyak dalam kegiatan pembelajaran di kelas tetapi siswa juga akan berperan di kelas. Siswa dapat bermain sambil belajar dan memperoleh ilmu yang bermanfaat melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan ini. Penggunaan media monopoli dapat membantu siswa untuk menyelesaikan permasalahan melalui soal yang terdapat pada permainan monopoli tersebut. Sehingga siswa dapat berpikir kritis dan berperan aktif untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada soal permainan monopoli tersebut. Siswa dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas bahwa ketiga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dengan menggunakan media permainan monopoli, sehingga penelitian tersebut sangat sesuai dan dapat membantu penerapan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berpikir

kritis dan kerja sama siswa pada tema 7 yaitu indahya keragaman di negeriku pada kelas IV SD Negeri 3 Kaliori agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Namun dalam penelitian ini peneliti mengkreasikan media pembelajaran Monopoli *Invers* yang berbeda dengan monopoli lainnya agar lebih menarik lagi.

C. Kerangka Pikir

Dalam kegiatan proses belajar mengajar terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Guru sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa melalui proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Suatu keberhasilan guru tersebut dapat diciptakan melalui inovasi dari guru agar pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Salah satu usaha inovasi yang telah direncanakan oleh guru dan peneliti tersebut ialah penggunaan media Monopoli *Invers* agar terciptanya suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa. Kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini. Berikut ini adalah gambar 2.1 kerangka pikir yang telah disusun untuk pembelajaran di kelas IV menggunakan media Monopoli *Invers*:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan kerangka di atas maka diketahui bahwa kondisi awal sebelum menggunakan media Monopoli *Invers* yaitu keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa masih rendah sehingga peneliti dan guru menggunakan media Monopoli *Invers* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa pada siklus I, kemudian guru dan peneliti melakukan refleksi pada siklus II untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa agar lebih optimal lagi sehingga kondisi akhir yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa.

D. Hipotesis Tindakan

1. Pembelajaran menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori pada Tema 7 yaitu Indahnnya Keragaman di Negeriku.
2. Pembelajaran menggunakan media Monopoli *Invers* dapat meningkatkan kerja sama siswa kelas IV SD Negeri 3 Kaliori pada Tema 7 yaitu Indahnnya Keragaman di Negeriku.