

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai permasalahan yang ingin diteliti dan menunjukkan adanya manfaat penelitian bagi pengembangan keilmuan yang ditulis pada bagian latar belakang masalah, selanjutnya penulis menuliskan inti penelitian dalam bagian rumusan masalah, dan memaparkan arah dan tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian pada bagian tujuan penelitian, dan terakhir membahas mengenai manfaat penelitian khususnya bagi kalangan akademisi dan bagi para praktisi pendidikan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Tiap individu memiliki bakat dan potensi yang memerlukan pengembangan dan pemanfaatan optimal. Salah satu metode untuk mengoptimalkan pengembangan bakat dan potensi tersebut adalah melalui jalur pendidikan. Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menguraikan mengenai definisi serta tujuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan yakni sebuah proses yang bermaksud guna membantu pengembangan minat dan bakat individu, dengan tujuan utama memberikan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk karakter dan kepribadian supaya mampu ikut serta dengan positif pada kehidupan bermasyarakat. Proses pendidikan mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek akademis hingga aspek sosial dan emosional, dengan harapan dapat membentuk manusia yang berintegritas, berdaya saing, dan memiliki kemampuan adaptasi yang baik di era yang terus berkembang, sehingga mereka dapat mengatasi perubahan yang terjadi dengan kemampuan yang optimal (Sholikhah, 2019). Tujuan pendidikan di Indonesia ialah melakukan pengembangan potensi supaya keterampilan yang siswa, masyarakat, bangsa, beserta negara perlukan supaya mampu berkembang secara optimal (Khalistyawati & Muhyadi, 2018).

Satu dari banyaknya keahlian yang krusial siswa kembangkan ialah keterampilan berpikir kritis. Menurut Ennis, terdapat lima aspek keterampilan berpikir kritis, yakni memberi penjelasan dengan cara yang sederhana, membangun dasar-dasar keterampilan, memberi klarifikasi tambahan, menggunakan taktik atau

strategi pengaturan, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Yopa (2016) Adanya hubungan antara keterampilan berpikir kritis dan kegiatan pembelajaran termanifestasi melalui aktifnya siswa dalam berpikir kritis, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna. Apabila keterampilan berpikir kritis siswa memadai maka bukan sekedar penguasaan materi saja yang dapat siswa miliki melainkan siswa akan dapat mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari (Diharjo, Budijanto, & Utomo, 2017). Selain itu keterkaitan keterampilan berpikir kritis dan pembelajaran diantaranya yaitu untuk mempersiapkan siswa agar mampu memecahkan masalah, menjadi pengambil keputusan yang matang, serta orang yang belajar sepanjang hayat (Muhfahroyin, 2009). Oleh karena itu, penting bagi guru guna melakukan pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran agar mampu memberikan manfaat di dalam kehidupan siswa.

Keterampilan berpikir kritis harus ditumbuhkan sejak usia dini contohnya sejak usia sekolah dasar. Hal ini agar anak memiliki kemampuan intelektual tingkat tinggi, kreativitas, memecahkan masalah, beserta membuat keputusan. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar IPA menjadi satu dari sekian bidang studi yang siswa sekolah dasar pelajari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berfungsi dan bertujuan untuk melatih siswa agar cepat tanggap terhadap kondisi lingkungan sekitar dan mendorong pengembangan keterampilan siswa untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang muncul dalam lingkungannya. Pembelajaran IPA dapat meningkatkan literasi sains yang secara langsung berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD sebaiknya mampu membuat siswa meningkatkan keaktifan, kecakapan, sikap ilmiah, beserta keterampilan berpikir kritis siswa diarahkan untuk menghadapi juga menyelesaikan berbagai permasalahan yang diberikan, sehingga dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Tetapi, hasil penelitian (Devi & Bayu, 2020) memperlihatkan bahwa rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa diakibatkan oleh kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang diakibatkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peran guru., kurangnya stimulus dalam meningkatkan daya berpikir kritis siswa, jarang dilakukan kegiatan praktikum dan

hanya mengajarkan teori yang berupa hapalan saja, dan juga guru kurang mengetahui model-model pembelajaran inovatif. Dari evaluasi Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, kemampuan sains siswa Indonesia menempati peringkat 67 dari 81 negara (Organisation for Economic Cooperation and Development, 2018). Dari hasil uji PISA, terlihat bahwa terdapat kenaikan peringkat kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia dibanding hasil PISA tahun 2018, namun masih berada pada kategori rendah karena soal-soal PISA bersifat kontekstual yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis siswa (Sudirman, Tolla, & Haling, 2019). Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA ditunjukkan juga oleh temuan Depdiknas yang menunjukkan hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) pada mata pelajaran IPA masih berada jauh dibawah standar yang diharapkan. Hal ini dikarenakan guru kurang mengembangkan daya berpikir kritis siswa (Chasanah & Sulistyorini, 2020).

Sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA guru harus melakukan inovasi sehingga keterampilan berpikir siswa dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih maksimal (Hartati, Koto, & Hambali, 2020). Guru mampu menggunakan model pembelajaran serta memanfaatkan media belajar yang tepat. Sebagai alternatif guru bisa mempergunakan model pembelajaran kontekstual (*Contextual teaching and learning*, CTL) melalui bantuan media pembelajaran animasi 3D berbasis *Powerpoint*.

Pemilihan alternatif tersebut berdasarkan pada penelitian (Yopa, 2016) yang menunjukkan bahwa pendekatan CTL berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis IPA siswa kelas V SD. Selanjutnya, berdasarkan penelitian (Rahmadini, 2016) tentang pengaruh CTL berbantuan 3D Aurora pada hasil belajar siswa menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran dengan model CTL berbantuan 3D Aurora dibanding kelas konvensional yang mempergunakan model CTL dengan metode ceramah. Berdasarkan penelitian (Untari, 2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

Contextual Teaching and Learning (CTL) ialah konsep pembelajaran yang mendukung guru guna mendorong atau membuat siswa guna mengaitkan materi

atau pengetahuan yang ia miliki dengan kehidupannya selaku anggota keluarga, warga negara, juga pekerja (Khausar, Hadi, & Ernawati, 2019). Pendekatan CTL sangat cocok dipergunakan pada pelajaran IPA (Yopa, 2016). Pada pendekatan CTL proses pembelajaran berfokus pada siswa guru mempunyai peran selaku fasilitator yang membimbing siswa agar aktif dalam meluaskan pengetahuannya. Melalui model CTL, siswa difasilitasi untuk berupaya mencari kemampuan melalui kegiatan pembelajaran dan bukan sekedar transfer ilmu dengan menghafal konsep-konsep saja (Dewi, dkk., 2018). Ciri-ciri pembelajaran kontekstual (CTL) terfokus pada pengembangan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan pengumpulan, analisis, serta sintesis informasi juga data dari beragam sumber beserta perspektif. Komponen-komponen pokok CTL mencakup konstruktivisme, inkuiri, pertanyaan, pemodelan, refleksi, masyarakat belajar, beserta penilaian autentik.

Melalui kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sepatutnya guru mengintegrasikan TIK pada proses pembelajaran. Penggunaan TIK selaku media pembelajaran memiliki potensi besar sebagai alat guna menambah pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan belajar mengajar (Suarsana & Mahayukti, 2013). Mac Kinnon (dalam Suarsana & Mahayukti, 2013) menyatakan bahwa berbagai jenis keterampilan berpikir kritis dapat berkembang dengan bantuan teknologi.

Satu dari banyaknya usaha yang menyokong keberhasilan implementasi model pembelajaran CTL mampu dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Satu diantaranya melalui penggunaan TIK sebagai media pembelajaran melalui Animasi 3 Dimensi berbasis *Powerpoint*. Animasi berbasis 3D ialah animasi yang berdimensi panjang, lebar, serta tinggi jadi bentuk, juga gerakannya hampir menyerupai bentuk aslinya namun hanya dibuat pada media layar saja (Austina, 2018). Penggunaan animasi 3D dalam pembelajaran memiliki fungsi agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Austina, 2018). Animasi 3D dapat memvisualisasikan materi menjadi tampak lebih nyata, mendekati bentuk aslinya, dan dapat dibuat bergerak. Dengan memanfaatkan animasi 3D, siswa dapat belajar melibatkan dua indera, yakni indera penglihatan serta indera pendengaran. Penggunaan lebih banyak indera pada proses

pembelajaran mampu menambah keterlibatan siswa, kreativitas, dan kemandirian belajar (Hutahaean, Siswandari, & Harini, 2019).

Banyak *software* yang bisa dipergunakan guna membuat multimedia animasi 3D pembelajaran diantaranya melalui penggunaan *powerpoint* (Ichsan, 2017). Hal ini dibuktikan dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Wijaya (2019) yang melakukan pelatihan membuat animasi 3 Dimensi menggunakan *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk keperluan presentasi, dan setiap versi dilengkapi dengan keunggulannya sendiri. Dengan sejumlah pembaruan dari setiap versinya, *Powerpoint* saat ini memiliki kemampuan untuk menciptakan animasi tiga dimensi. Hal tersebut karena *Powerpoint* sudah didukung dengan fitur yang mampu menciptakan video berbasis animasi, desain grafis, yang mempunyai visualisasi yang baik. Ada beberapa pembaharuan fitur pada *Powerpoint* 2019 yang dapat mendukung pembuatan animasi 3 Dimensi yaitu mampu membuat (1) model 3D, (2) export 4K, (3) transisi morph, beserta (4) fitur perekaman.

Berdasarkan landasan teori dan permasalahan ini, peneliti hendak melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbantuan Animasi 3 Dimensi Berbasis *Powerpoint* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah ditetapkan yaitu:

- 1) Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa yang mendapat pembelajaran dengan model CTL berbantuan animasi 3 dimensi berbasis *Powerpoint* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model *cooperative learning*?
- 2) Apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan CTL berbantuan animasi 3D berbasis *powerpoint* dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model *cooperative learning*?
- 3) Apakah ada pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan animasi 3 dimensi berbasis *powerpoint* pada keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah alhasilmaksud penelitian ini yakni :

- 1) Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model CTL berbantuan animasi 3 dimensi berbasis *powerpoint* dengan siswa yang mendapat pembelajaran melalui model *cooperative learning*
- 2) Mengetahui pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan animasi 3 dimensi berbasis *powerpoint* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
- 3) Mencari tahu perbedaan bertambahnya keterampilan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model CTL berbantuan animasi 3 dimensi berbasis *powerpoint* dengan siswa yang mendapat pembelajaran melalui model *cooperative learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah

1.4.1 Secara Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dikehendakimampumemberi manfaat pada pengembangan metode pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil penelitian mampu menjadi referensi penting dalam pemilihan metode pembelajaran, terutama ketika berfokus pada materi ekosistem dalam pembelajaran IPA.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Selaku satu dari banyaknya masukan bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan mengembangkan bahan ajar sehingga dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Selain itu, sebaga masukan bagi kepala sekolah dalam membuat kebijakan terkait perbaikan proses pendidikan.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai sumbangan bagi guru gunamenambahserta memperbaiki mutu pembelajaran, yang pada gilirannya mampumenambah keterampilan berpikir kritis siswa, terutamapada mata pelajaran IPA.
- 2) Sebagai stimulus untuk melakukan pengembangan kreativitas guru gunamenyusun variasi pembelajaran IPA yang menarik di dalam kelas.

3) Berperan dalam peningkatan kinerja guru, khususnya wali kelas, dalam mengajar mata pelajaran IPA.

c. Bagi peneliti

Selaku penambahan pada khazanah ilmiah serta penyempurna wawasan terkait model pembelajaran CTL jugaselaku bahan acuan atau referensi bagi peneliti lainnya.