

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Rangkaian pembelajaran dapat berjalan dan tercapai tujuannya jika menggunakan media yang tepat dalam sebuah pembelajarannya. Bagian yang berperan utama untuk mencapai tujuan belajar adalah penggunaan media, karena dapat mengefektifkan proses dan memberikan pelayanan yang maksimal untuk menciptakan inovasi-inovasi baru. Guru menggunakan alat pembelajaran sebagai bentuk usaha kepada siswa dalam memahami pelajaran yang akan diberikan. Untuk mencapai kelas yang interaktif, perlu adanya perlakuan khusus terhadap pembelajaran, salah satunya penggunaan alat belajar yang interaktif.

Media memiliki akses untuk mengontrol dan memilih kebutuhan yang dapat digunakan untuk kegiatan selanjutnya serta bisa dioperasikan oleh penggunanya. Komunikasi dua arah yang pembelajaran dikelasnya mampu dikuasai oleh seorang guru biasanya dapat menciptakan suasana interaktif dan edukatif. Interaksi yang dapat menciptakan pembelajaran interaktif yaitu adanya komunikasi dan kolaborasi antar siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan topik bahan ajarnya.

Keberhasilan dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa salah satu faktor yang menentukannya adalah proses pembelajarannya. Siswa dirangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauannya sehingga dapat menciptakan proses belajar yang memiliki tujuan, ini merupakan indikator keberhasilan dari kemampuan berpikir kritis (Watri et al., 2023).

ClassPoint adalah salah satu aplikasi yang membantu penggunanya untuk menghadirkan inovasi dan efisiensi ke dalam ruang kelas. Teknologi baru dari *classpoint* dapat menulis pertanyaan akademis menggunakan tingkat taksonomi *bloom* yang bervariasi, bisa dari taksonomi terendah hingga tertinggi. Namun untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tingkatan taksonomi yang digunakan harus pada tingkatan tiga teratas, yaitu dari C4 sampai C6 (taksonomi revisi terbaru) pada tingkatan menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta atau mengkreasikan (Nafiati, 2021). Berpikir kritis menjadi ciri dari pembelajaran abad 21, di abad 21 ini pembelajaran sudah harus menggunakan model dan konsep 4C. *Creativity and*

innovation merupakan sebuah sikap dari siswa untuk mampu menjalankan dan merincikan setiap ide yang ada di pikirannya. Hal ini bisa menjadikan pemikiran yang luas dan terbuka untuk setiap permasalahan. *Communication* merupakan aktivitas siswa dalam berkomunikasi untuk mampu menyampaikan gagasan dan berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. *Collaboration* merupakan aktivitas siswa untuk melakukan kerja sama dengan seseorang atau beberapa orang dalam pembelajarannya agar pekerjaan lebih efektif dan siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan atau masyarakat. *Critical thinking* merupakan potensi atau keterampilan dalam bentuk pikiran untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan atas permasalahan yang diberikan, membujuk, menganalisis asumsi dan sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang khususnya dalam permasalahan pendidikan, agar mampu menghadirkan inovasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Bagus Putu Arnyana, 2018).

Pembelajaran yang dilaksanakan di SMK PU N Bandung sudah menggunakan dan mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran daring dan luring. Namun dalam pembelajaran daring, sebagian besar siswa hanya menerima bahan materi ajar pada *google classroom* beserta tugas tambahannya saja, sedangkan pada pembelajaran luring guru menggunakan media *powerpoint* dalam menjelaskan materi ajar. Media jika tidak diberikan kebaruan dalam penggunaannya, siswa tidak akan tertarik, merasa monoton, serta membosankan. Hal ini terjadi karena pembelajaran hanya mengandalkan *slide* yang berisi pemaparan materi dengan *design* yang sederhana. Metode yang digunakan yaitu *teacher centered*, guru menjelaskan dan siswa menerima, ini menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi masih belum maksimal dan kurang interaktif sehingga belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Melihat kondisi seperti ini perlu adanya peningkatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran desain jalan dan jembatan di SMK pada jurusan DPIB. Durasi jam pelajaran selama 4JP, perlu adanya inovasi dari segi penguasaan pembelajaran di kelasnya, salah satunya dalam peningkatan penggunaan media pembelajaran agar komunikasi antara guru dan siswa terkondisikan, serta adanya keingintahuan siswa yang dapat memunculkan pemikiran kritis terkait materi yang akan disampaikan. Uraian tersebut akan menjadi dasar untuk peneliti melakukan sebuah

penelitian dengan judul “Efektivitas *ClassPoint* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK PU N Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dengan judul “Efektivitas *ClassPoint* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK PU N Bandung”, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang memfasilitasi pembelajaran daring dan luring.
2. Kemampuan pendidik belum maksimal dalam menggunakan kebaruan media pembelajaran.
3. Menurut pandangan peneliti, kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran luring membuat minat belajar siswa menurun karena media yang digunakan hanya berupa *powerpoint* dengan *design* yang sederhana.
4. Media pembelajaran daring yang digunakan adalah *google classroom* yang sebagian besar hanya memberikan materi ajar serta tugas tambahan saja.
5. Menurut pandangan peneliti, pembelajaran dengan menggunakan metode *teacher centered* membuat siswa pasif hanya sebagai pendengar saja.
6. Kurang interaktifnya siswa dalam menanggapi materi ajar, sehingga tidak munculnya kemampuan berpikir kritis.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi berupa *classpoint* digunakan untuk media pembelajaran interaktif desain jalan dan jembatan.
2. Efektivitas media pembelajaran *classpoint* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK PU N Bandung?
2. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK PU N Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK PU N Bandung.
2. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK PU N Bandung

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh mengenai efektivitas *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK PU N Bandung, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Digunakan sebagai masukan dan bahan untuk memperluas pengetahuan, serta sebagai panduan untuk menyusun penelitian selanjutnya terkait efektivitas *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Memperbaiki serta mewujudkan kualitas pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif sebagai bahan masukan untuk penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan dengan kondisi siswa.

b. Peserta didik

Mempermudah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *classpoint* sehingga kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan.

c. Mahasiswa

Acuan dalam penelitian yang akan dilakukan selanjutnya mengenai penggunaan *classpoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

d. Peneliti

Digunakan sebagai peningkatan pengetahuan peneliti, peningkatan keterampilan dalam penelitian, serta pengembangan kemampuan analisis mengenai penggunaan media *classpoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penulisan penelitian terdiri dari beberapa pembahasan. Sistematika penelitian dirincikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat dalam penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan konsep-konsep, teori-teori yang relevan, penelitian terdahulu, serta menjelaskan kerangka penelitian yang dijadikan acuan untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga yaitu metode penelitian, bab ini memaparkan metode yang digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian yang digunakan, serta teknik analisis data untuk mengetahui tingkat efektivitas *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif serta peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat yaitu temuan dan pembahasan, bab ini memaparkan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan

penelitian mengenai tingkat efektivitas *classpoint* sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang merupakan jawaban untuk pertanyaan pada bab sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab kelima yaitu simpulan, implikasi, dan rekomendasi, bab ini memaparkan mengenai penafsiran atau pemaknaan peneliti terhadap hasil pengolahan dan analisis data terkait temuan dan pembahasan, serta memberikan rekomendasi mengenai hal-hal penting yang dapat ditingkatkan dan dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan bagian yang berisi sumber-sumber yang digunakan selama penyusunan penulisan penelitian.