BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berpikir kritis termasuk salah satu keterampilan penting guna mencapai keberhasilan pada abad-21, keterampilan abad-21 dikenal dengan istilah 4C. Dalam dunia pendidikan, penting untuk peserta didik guna mengembangkan serta menguasai keterampilan ini. Dengan memiliki keterampilan ini, peserta didik akan lebih baik dalam mengerti konsep maupun menyelesaikan permasalahan yang nampak pada proses belajar keseharian. Menurut Hanley & Roberts (dalam Tumanggor, 2021, hlm. 4), kualitas pendidikan akan meningkat jika sekolah mengintegrasikan berpikir kritis ke dalam proses belajar. Peserta didik yang terbiasa melatih keterampilan ini akan mendapatkan keteguhan karakter yang tidak gampang terpengaruh oleh perkembangan zaman. Akibatnya, mereka turut aktif dalam proses transformasi masyarakat.

Dalam ranah IPA, berpikir kritis termasuk ke dalam keterampilan kognitif utama yang sangat diperlukan. Dengan keterampilan ini, peserta didik terdorong untuk menganalisis masalah, mempertimbangkan informasi secara adil, dan menghasilkan solusi yang terstruktur serta logis. Susilowati, dkk. (2017), menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berpikir peserta didik Indonesia masih tergolong kurang memadai. Dengan mempertimbangkan urgensi keterampilan abad-21, penguasaan berpikir kritis menjadi sangat krusial. Sayangnya, rendahnya penguasaan ini menjadi kondisi memprihatinkan, mengingat peran pentingnya dalam memfasilitasi peserta didik beradaptasi dengan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti perlunya evaluasi secara menyeluruh dan mendalam terhadap penyelenggaraan proses belajar yang terjadi di lingkungan sekolah.

Paradigma belajar yang digunakan seringkali kurang beragam dan lebih terfokus pada pendidikan yang dipimpin oleh guru. Tanpa adanya dorongan untuk berpikir kritis dan analitis, hal itu bisa membuat peserta didik menjadi penerima informasi yang pasif. Oleh sebab itu, sangat penting untuk mengubah mekanisme pembelajaran yang digunakan. Dipercaya bahwa peserta didik akan dapat

berpartisipasi dalam percakapan yang produktif jika pendekatan yang lebih interaktif diambil dan mereka terlibat secara aktif. Selain itu, harus ditawarkan kesempatan agar berpikir dan menjelajahi ide-ide mereka sendiri. Harapannya, upaya tersebut dapat mendorong peserta didik ketika mengembangkan berpikir kritis mereka, dengan gilirannya akan memperkuat posisi Indonesia dalam penilaian pendidikan internasional dan menciptakan generasi yang lebih mampu menghadapi persoalan di masa depan.

Pada dasarnya, keterampilan berpikir kritis bukanlah sebuah keterampilan bersifat bawaan, melainkan dapat dilatih dan diasah melalui proses pembelajaran yang tepat. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan keterampilan ini, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, seperti model *Problem Based Learning* (Yuniar, 2022). Di samping itu, pemanfaatan teknologi serta keberagaman sumber belajar dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memberikan dukungan kepada peserta didik dalam menggali konsep secara komprehensif dan relevan dengan situasi pembelajaran. Upaya perbaikan dalam sistem pembelajaran diperhitungkan dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis peserta didik di Indonesia, sehingga mereka memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menjawab tantangan masa depan serta bersaing secara internasional. Berdasarkan temuan observasi peneliti di sebuah SD yang terletak di wilayah Kabupaten Bandung, ditemukan bahwasanya aktivitas pembelajaran di ruang kelas cenderung didominasi metode yang seragam dan minim keberagaman strategi. Selain itu, dari *interview* yang dijalankan pada seorang guru kelas 4 diketahui bahwasanya peserta didik masih kurang mampu dalam menyelesaikan masalah yang kompleks, maka memerlukan penguatan. Kondisi ini diduga berkaitan erat dengan model serta media pembelajaran yang belum optimal dalam merangsang peserta didik untuk berpikir secara analitis, menyeluruh, serta melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Temuan dari observasi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hadiansah & Yulawati (2024) yang dijalankan di salah satu SD di Kabupaten Bandung. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kurangnya variasi dalam model pembelajaran serta penggunaan media yang belum inovatif menyebabkan peserta

didik cenderung pasif dan tidak mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung turut berkontribusi pada rendahnya interaktivitas di dalam kelas, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran menjadi kurang hidup. Karena itu, penting untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis sejak dini. Sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi awal dalam mengembangkan sikap serta berpikir kritis pada anak. Untuk meningkatkan keterampilan tersebut, berbagai upaya dapat dilakukan, seperti menerapkan model, pendekatan, strategi, serta media belajar dengan makin kreatif juga inovatif, dengan disesuaikan dalam tujuan belajar yang hendak dicapai.

Guru memiliki peran penting pada penentuan pendekatan ataupun model dengan tepat guna menaikkan hasil belajar juga keterampilan peserta didik. Peran guru bukan hanya menyampaikan materi, tapi selaku fasilitator dengan membina serta dikembangkan potensi dengan dimiliki pada tiap peserta didik, agar mereka mampu mengasah keterampilan yang dibutuhkan. Guna memfasilitasi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, penyajian materi sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik dan inovatif. Penerapan model pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong tumbuhnya kreativitas, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian terbaik. Sebagian model belajar yang relevan guna diimplementasi yakni model *Problem Based Learning*.

Hosnan (dalam Saputra dkk., 2020) berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* berperan penting dalam menolong peserta didik membangun pemahaman, mengembangkan keterampilan bernalar tingkat tinggi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu. *Problem Based Learning* juga mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan rasa percaya diri. Pendekatan ini menekankan belajar dengan berpusat di pemecahan permasalahan nyata, maka bukan cuma dituntut guna mengerti persoalan yang dihadapi, tapi diajak juga dalam bekerja sama untuk menemukan solusi. Melalui proses ini, peserta didik terdorong untuk mengasah berbagai kemampuan, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka secara mendalam.

Selain penerapan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran signifikan dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Ketersediaan media edukatif menjadi komponen penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam menjembatani pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, konseptual, dan universal. Sebagian bentuk media belajar interaktif dengan bisa dimanfaatkan yakni bahan ajar berbasis Android, dengan dikembangkan memakai perangkat lunak seperti *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* merupakan program berbasis desktop dengan dimungkinkan pemakai guna memperoleh aplikasi mobile tanpa perlu menguasai bahasa pemrograman. Perangkat ini mampu menghasilkan file dalam format HTML maupun exe. Produk akhir dari media ini dapat disimpan dalam bentuk file Ahi atau Apk yang kompatibel dengan perangkat Android maupun laptop. Selain itu, aplikasi ini dapat dijalankan secara *offline*, sehingga lebih hemat sumber daya dan tidak bergantung pada koneksi internet yang stabil.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Setiadi, dkk. (2024) dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Kemampuan *Computational Thinking* Siswa", mengindikasikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang disertai dengan media pendukung *Smart Apps Creator* berkontribusi secara signifikan dalam mengembangkan kemampuan *computational thinking* peserta didik. Kondisi ini terjadi karena pendekatan dengan diterapkan pada proses belajar membuat peserta didik memiliki ruang lebih besar untuk memahami materi secara lebih mudah dan bermakna melalui berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar.

Merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti meyakini bahwasanya penerapan model *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media *Smart Apps Creator* mampu menjadi alternatif guna menaikan berpikir kritis. Oleh dari itu, peneliti terdorong dalam menjalankan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Smart Apps Creator* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan keterangan latar belakang ini, persoalan yang hendak dikaji yakni:

1. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik?
2. Apakah peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang diberikan *treatment* dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* lebih baik daripada peserta didik yang diberikan *treatment* dengan model konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan permasalahan ini, peneliti merumuskan tujuan penelitian yakni:

1. Mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang diberikan *treatment* dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Apps Creator* lebih baik daripada peserta didik yang diberikan *treatment* dengan model konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini bisa memberi kegunaan, khususnya dalam bidang pendidikan. Maka dengan itu, peneliti merumuskan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini mampu memberi kontribusi yang konstruktif dengan mengembangkan ilmu pengetahuan, terkhususnya pada mendukung proses pembinaan peserta didik serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan keterampilan tersebut, diharapkan bukan hanya mampu memahaminya dengan konseptual, tapi mampu mengimplementasikannya di kehidupan nyata sebagai bentuk investasi jangka panjang bagi masa depan mereka.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Bisa memberi kontribusi positif pada penguatan keterampilan berpikir kritis, terutama ketika mengerti konsep-konsep terkait transformasi energi yang muncul di lingkungan sekitar mereka.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diinginkan bisa menjadi acuan ataupun alternatif jalan keluar mengatasi beragam persoalan yang dihadapi pada proses belajar. Dalam mengimplementasikan model *Problem Based Learning* dengan didukung media *Smart Apps Creator*, guru diharapkan mampu merancang strategi belajar dengan inovatif guna mengoptimalkan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Temuan dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai pijakan awal bagi studi lanjutan lebih lanjut di masa depan. Selain itu, pengalaman dalam melaksanakan penelitian ini memberikan wawasan serta pengetahuan baru sebagai bekal dalam menyiapkan diri menjadi calon pendidik profesional di tingkat sekolah dasar.

d. Bagi Satuan Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberi dampak nyata yang bermanfaat bagi lembaga pendidikan, terutama pada saat upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan pendekatan, metode, perangkat ajar, dan bahan pembelajaran yang beragam serta selaras terhadap kebutuhan.

e. Bagi Pembaca

Diharapkan mampu memperkaya pemahaman pembaca tentang efektivitas penggunaan model *Problem Based Learning* dengan disertai media *Smart Apps Creator* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang kemudian bisa dimanfaatkan sebagai referensi dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Bab I memuat bagian pendahuluan yang meliputi penjabaran latar belakang, identifikasi permasalahan, tujuan, serta manfaat dari penelitian ini. Pada bab ini memberikan gambaran umum tentang topik penelitian.
2. Bab II mencakup tinjauan pustaka terkait dengan topik penelitian. Di sini, peneliti menyajikan pengertian model *Problem Based Learning*, pengertian media *Smart Apps Creator*, pengertian keterampilan berpikir kritis, keterkaitan model dan media, materi ajar, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.
3. Bab III memaparkan pendekatan metodologis yang diterapkan dalam penelitian ini, yakni jenis dan desain penelitian, populasi juga sampel, definisi operasional, instrumen mengumpulkan data, tahap pengembangan instrumen, prosedur penelitian serta teknik analisis data yang digunakan. Tujuannya adalah agar pembaca dapat memahami cara penelitian yang dilakukan dan hasil yang telah diperoleh.
4. Bab IV memuat pemaparan hasil maupun pembahasan. Pada bagian hasil, dipaparkan analisis data yang diolah menggunakan SPSS dan *microsoft office excel 2019*, dari hasil analisis data tersebut, akan dijabarkan kembali pada pembahasan.
5. Bab V memuat simpulan yang merangkum temuan utama sesuai dengan rumusan masalah, serta menyajikan saran yang ditujukan kepada guru, peserta didik, dan peneliti di masa mendatang sebagai tindak lanjut dari hasil yang diperoleh.