

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat yang diharapkan dapat dicapai. Selain itu, bab ini turut memaparkan mengenai ruang lingkup penelitian guna memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai batasan dan cakupan yang diteliti.

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, yang melibatkan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan pada setiap individu atau kelompok. Namun, pembelajaran mencakup keterampilan sosial, intelektual, dan personal selain pengetahuan (Hartono, 2021). Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Dimiyati dan Mudjiono (dalam Al-Mahiroh, dkk., 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan siswa mereka bagaimana mendapatkan dan mengolah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkaitan dengan setiap mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar yaitu pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah dan menanamkan kepada siswa tidak hanya pengetahuan saja, melainkan juga nilai-nilai, sikap serta keterampilan dalam hidup bermasyarakat, bangsa dan negara (Lubis, dkk., 2023). Menurut Kosasi Djahiri (dalam Rahmad, 2016) menyampaikan bahwa IPS adalah suatu bidang studi yang mengintegrasikan berbagai konsep yang dipilih dari berbagai disiplin ilmu sosial dan ilmu lain, lalu disusun berdasarkan prinsip pendidikan dan metodologi pengajaran untuk dijadikan sebagai rencana pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: 1) Mengenal konsep-konsep; 2) Memiliki kemampuan dasar; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi (Depdiknas dalam Gianistika, dkk., 2021).

Dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPS, 4C sangat penting: *Critical Thinking* (Berpikir kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Creativity* (Kreativitas) ini penting untuk mengajarkan siswa keterampilan sosial dan wawasan global (Nganga, 2019). Pada pembelajaran IPS salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini diperlukan agar membantu siswa untuk menganalisis informasi secara logis, membuat keputusan yang tepat, dan memecahkan masalah secara efektif. Berpikir kritis, menurut Hadi (dalam Hunaepi, dkk., 2020), adalah proses berpikir logis dan mendalam yang digunakan untuk membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan atau dipercaya. Oleh karena itu, kemampuan ini dapat memberi siswa kemampuan untuk mengevaluasi argumen, memecahkan masalah, dan menganalisis data. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi maka dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS akan lebih kondusif dan efisien, siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada penelitian Saputra dkk (2019) mengenai “*Developing Critical-Thinking Skills through the Collaboration of Jigsaw Model with Problem-Based Learning Model*”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat masalah yang ada, yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, seperti yang ditunjukkan oleh gejala masalah yang mendominasi hasil pengamatan selama pembelajaran di kelas. Kita sering melihat bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbatasnya aktivitas belajar siswa dan guru lebih dominan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan penelitian terdahulu pada penelitian Zain dkk (2022) mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS” dan pada penelitian Hartiani dkk (2024) mengenai “Pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap pemahaman konsep matematis siswa SD”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat beberapa masalah yang ada, yaitu rendahnya efektivitas

dalam proses belajar dan kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang berlangsung metode pembelajaran yang digunakan didominasi oleh guru, di mana guru memberikan penjelasan dan siswa mendengarkan penjelasan guru sebelum memberikan soal-soal latihan. Hal ini menyebabkan proses dan pengalaman belajar yang lemah serta hasil belajar yang rendah. Siswa menjadi kebosanan dan keterampilan mereka hanyalah mengumpulkan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak saja serta siswa kurang tertantang untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di salah satu SDN Kabupaten Bekasi masih rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis tersebut dapat dilihat dari kurangnya mengajukan pertanyaan yang mendalam terkait materi, cenderung menerima informasi secara pasif tanpa berusaha menganalisis atau mengevaluasi, serta kesulitan dalam memberikan alasan logis ketika diminta menyampaikan pendapat. Sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Saputra dkk., 2019; Zain dkk., 2022 dan Hartiani dkk., 2024 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di salah satu SD Kabupaten Bekasi masih rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran. Metode ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sehingga ruang untuk bertanya, berdiskusi, maupun mengeksplorasi gagasan menjadi terbatas. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen logis. Padahal, keterampilan tersebut sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, model pembelajaran yang berpusat pada siswa harus digunakan. Jika hanya berpusat pada guru, akan mengganggu perkembangan kemampuan siswa, terutama dalam berpikir kritis.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, untuk membantu peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran

salah satunya dalam pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran. Model – model pembelajaran banyak yang bisa digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah *cooperative learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Salah satu tipe *cooperative learning* yang populer adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Model pembelajaran ini dapat memberdayakan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Gunawan dalam Zubaidah, dkk., 2021). Menurut Yuliani (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* memungkinkan siswa bekerja sama dan membantu satu sama lain, memperkuat keterampilan kelompok dan individu, dan meningkatkan komitmen siswa, yang menghasilkan kepercayaan positif satu sama lain selama proses pembelajaran. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* ini dianggap representatif dalam menumbuhkan kepekaan dan proses berpikir aktif, kreatif, dan imajinatif siswa dengan tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan dan penguasaan mereka tentang topik tersebut (Sinaga, 2016). Tetapi di SDN Bantarjaya 01, model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* belum digunakan karena guru lebih terbiasa dengan metode ceramah, keterbatasan waktu, sarana yang kurang mendukung, serta tuntutan manajemen kelas yang lebih kompleks. Dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat mendukung siswa untuk berkreasi dalam belajarnya dan mengembangkan kemampuannya untuk membantu teman sebayanya dalam proses pembelajaran (Munawar, 2019)

Dengan mendukung siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran berupa video animaker. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran video animaker memiliki manfaat karena memudahkan siswa dalam memahami

materi yang disajikan dalam format video animasi, video tersebut dibuat dengan elemen audiovisual (Quro, dkk., 2022). Video animaker ini memiliki tampilan yang sangat ramah anak, sehingga akan membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam video animaker itu sendiri sudah menyediakan beberapa jenis latar belakang dan karakter yang dapat digunakan secara gratis (Mashuri dan Budiyo, 2020). animaker ini dapat di akses melalui google, yang dimana dalam pendaftarannya tidak dipungut biaya. Sehingga lebih mudah untuk guru mengakses media pembelajaran ini.

Dalam penelitian ini adanya kelas pembandingan atau kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Ekspositori*. Model pembelajaran *Ekspositori* adalah model pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik (Bramantha, 2021). Sementara itu, menurut Sanjaya (dalam Siswondo, dkk., 2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Ekspositori* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada cara penyampaian materi atau bahan pelajaran secara verbal, baik lisan maupun tulisan, dari seorang guru kepada kelompok siswa agar siswa dapat menguasai materi dengan optimal.

Menurut Ningsih dkk. (2020) dalam penelitiannya mengenai “Pengaruh Model *Student Teams-Achievement Division (STAD)* Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Jika penelitian Ningsih dkk. menggunakan media mind mapping, maka penelitian ini memanfaatkan media video animaker sebagai pendukung model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Pemilihan animaker sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, sehingga pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dapat lebih

optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan Video Animaker terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan berbantuan media pembelajaran video animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan berbantuan media pembelajaran video animaker lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Ekspositori*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di jelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* menggunakan media pembelajaran video animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan berbantuan media pembelajaran video animaker lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Ekspositori*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi serta membagi pemahaman bagi para peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan menambah pengalaman mengenai penggunaan model pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### 2) Bagi kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

### 3) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada proses pembelajaran dan dapat memberikan media pembelajaran yang menarik.

### 4) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman mengajar guru dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif kepada siswa, salah satunya pada model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* ini.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini diorganisasikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

BAB II Kajian Pustaka meliputi kemampuan berpikir kritis, model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*, media pembelajaran video animaker, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian meliputi jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, prosedur penelitian dan teknik analisis data.