

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya media pembelajaran yang lebih mutakhir dan canggih maka kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif. Kegiatan belajar di kelas maupun di rumah dengan menggunakan media-media pembelajaran interaktif, menarik, dan mempunyai keindahan akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Menurut Anderson (dalam Taufiq dkk., 2016, hlm. 89) menyatakan bahwa ketika seorang siswa memiliki kemampuan untuk berpikir tentang bagaimana memaknai sebuah ide dari suatu bahan ajar dalam bentuk tulisan, lisan, grafik, menimbang sesuatu berdasarkan pengetahuannya, dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru diketahui pada konsep pemikiran siswa sehingga bisa dikatakan siswa tersebut telah memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dalam dirinya

Sihotang (dalam Yudiana, 2015, hlm. 3) Berpikir kritis dapat disebut sebagai keterampilan untuk memahami sesuatu secara logis dan jelas, sehingga siswa dapat memahami suatu masalah dan menyelesaikan jawaban terbaik dari masalah yang dihadapinya. Berpikir kritis adalah bagian dari mendisiplinkan diri, atas kemauan diri, dan bagaimana berpikir untuk dapat berkomunikasi dan membuat keputusan dengan lebih efektif.

Berdasarkan gagasan dari UNESCO ada empat kemampuan yang harus dimiliki siswa pada abad 21. Empat kemampuan tersebut disingkat menjadi 4C yang terdiri dari *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration*. Salah satu kemampuan yang akan diteliti yaitu kemampuan siswa dalam *Critical Thinking* atau berpikir kritis (Nurjanah, 2019, hlm. 401).

Pada tahun 2000 Indonesia mulai berpartisipasi dengan *Programme for International Student Assessment* atau yang biasa disingkat PISA, dan pada tahun 2018 hasil survei PISA Indonesia memiliki urutan pada level bawah yaitu

peringkat tiga dari bawah pada kemampuan berpikir kritis. Selain itu, kemampuan *science* Indonesia menduduki peringkat 9 dari bawah dengan nilai yaitu 396. Nilai kemampuan *science* Indonesia berada di bawah dan sangat jauh dari rata-rata, karena dari negara OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) rata-rata nilai kemampuan *science* yaitu 489 (Scheicher, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa kelas V dan guru kelas di SDN Sayabulu ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media pembelajaran khususnya dalam bentuk teknologi, guru lebih sering mengajar menggunakan metode konvensional dengan bantuan media buku tematik. Siswa pun diminta oleh guru untuk mencatat dan meringkas materi pembelajaran hanya menggunakan buku tulis dan berbantuan buku tema siswa. Model dan media yang digunakan kurang variatif sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan berpikir kritis siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan melatih berpikir kritis siswa yaitu media *Quizlet*. *Quizlet* sendiri terdiri dari beberapa fitur yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa seperti *flashcard*, *test*, dan *write* yang menekankan agar siswa untuk memahami, menganalisis, mengidentifikasi, dan memberi jawaban pada soal yang menantang atau soal yang membutuhkan analisis dan evaluasi yaitu soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Media pembelajaran *Quizlet* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SDN Sayabulu.

*Quizlet* tersedia pada Android maupun iOS, aplikasi tersebut berbasis daring (online). *Quizlet* memiliki beberapa fitur seperti *flashcard*, *learn*, *write*, *spell*, *test*, *match*, *gravity*, dan *live*. Menurut Kalecky (dalam Sari, 2019, hal. 10) *Quizlet* adalah platform pembelajaran berbasis daring yang ideal untuk siswa di semua tingkat pendidikan dan disiplin ilmu, tidak hanya pembelajaran bahasa saja. Hal ini disebabkan karena *Quizlet* memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, seperti memahami dan mempelajari

materi dengan fitur-fitur *Quizlet*. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop ataupun *smartphone*. Pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan dengan memanfaatkan *Quizlet* dengan berbagai fitur pendukung agar proses pembelajaran tidak kaku, luwes, dan menantang.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lindayani (2021) penerapan aplikasi *Quizlet* rata-rata mendapatkan nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), ini membuktikan bahwa dalam memberikan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizlet* dapat memberikan pemahaman yang baik sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizlet* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Sayabulu”. Salah satu media pembelajaran ini diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi pada latar belakang di atas, maka terdapat rumusan masalah yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dalam meningkatkan kemampuan Berpikir kritis siswa kelas V SDN Sayabulu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dalam meningkatkan kemampuan Berpikir kritis siswa kelas V SDN Sayabulu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Diharapkan dapat menjadi bacaan atau menjadi referensi untuk penelitian berikutnya, dan dapat menjadi sumber ilmiah untuk mahasiswa yang berminat terhadap media pembelajaran *Quizlet* terhadap kemampuan Berpikir kritis siswa. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian lebih lanjut untuk mahasiswa.
- b. Diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran *Quizlet* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan pedoman terhadap guru agar memiliki perkembangan pengetahuan dalam menerapkan media pembelajaran *Quizlet* dan dapat memudahkan guru dalam solusi permasalahan pembelajaran yang harus bervariasi.

###### **b. Bagi Siswa**

Siswa dapat mengetahui media pembelajaran *Quizlet* untuk mempelajari materi, memberi kemudahan siswa dalam memahami materi, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dan membuat siswa berpikir kritis pada kegiatan pembelajaran.

###### **c. Bagi Orang Tua**

Diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada orang tua tentang media pembelajaran *Quizlet* untuk memberi bimbingan belajar anak dirumah.

###### **d. Bagi Kepala Sekolah**

Sebagai suatu media untuk perencanaan dalam sarana belajar sesuai kebutuhan siswa.