

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 saat ini kegiatan pembelajaran yang bertujuan menjadikan siswa menjadi berprestasi masih dirasa belum cukup dikarenakan perlu adanya keterampilan-keterampilan yang dapat membantu siswa dalam menghadapi kemajuan yang terjadi pada abad 21. Greenstein (dalam Lina Sugiyarti dkk., 2018, hlm. 440) menyatakan bahwa “siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif, keadaan ini menggambarkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan.” Sehingga dari pernyataan tersebut guru dan sekolah dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan keterampilan-keterampilan abad 21, yaitu keterampilan 4C yang terdiri dari *critical thinking* (keterampilan berpikir kritis), *communication* (keterampilan berkomunikasi), *collaboration* (keterampilan kolaborasi), dan *creativity* (keterampilan berpikir kreatif).

Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021 di SDN Pasirhuni yang dilaksanakan pada 22 Maret hingga 25 Juni 2021, ternyata di sekolah tersebut khususnya pada kelas V belum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan keterampilan 4C kepada siswa, antara lain dalam keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya upaya yang dilakukan guru dan sekolah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di SD, guru kelas masih menggunakan metode ceramah saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan belum menerapkan prinsip HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam membuat desain pembelajaran, yang berakibat siswa kurang dalam mengasah kemampuan otaknya untuk berpikir kritis dan siswa menjadi tidak terbiasa dengan kolaborasi.

Sebagaimana menurut Keynes (dalam Lestari dan Zakiah, 2019, hlm. 7) mengemukakan bahwa peran keterampilan berpikir kritis adalah untuk menilai dan mengidentifikasi informasi yang didapat untuk melihat dan membenarkan setiap klaim yang dibuat berdasarkan informasi yang telah dievaluasi tersebut. Sedangkan untuk keterampilan berkolaborasi berperan untuk membantu dalam kehidupan bermasyarakat, menyesuaikan diri dengan orang lain, menaati aturan yang telah disepakati, dan bekerja sama dalam kelompok. Sehingga dapat diketahui bahwa dua keterampilan tersebut berperan penting bagi siswa dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Keterampilan berpikir kritis sebagai keterampilan siswa dalam bagaimana siswa menganalisis, berpikir, bernalar, dan menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan keterampilan berkolaborasi sebagai keterampilan siswa dalam bekerjasama secara kompak dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga jika siswa tidak memiliki keterampilan 4C tersebut, maka siswa akan menjadi tertinggal dalam menghadapi kemajuan yang terjadi pada abad 21 dan keterampilan 4C yang harus dimiliki oleh siswa tidak tercapai.

Selain itu, pada abad 21 saat ini terjadinya perkembangan teknologi yang semakin maju, dan hal tersebut berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia salah satunya sektor pendidikan. Perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam sektor pendidikan adalah semakin berkembangnya metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu metode game based learning dan *Oodlu* sebagai alternatif media pembelajaran. Metode game based learning adalah metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan aplikasi permainan atau game sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. *Game based learning* membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, dapat melatih kerja sama serta pemikiran baru, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta menyenangkan. Dalam hal ini dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Sedangkan untuk *Oodlu*, adalah aplikasi dan website yang ditujukan untuk membuat soal tes yang diselengi dengan game pada saat mengerjakan.

Dengan menggunakan *Oodlu* sebagai alternatif media pembelajaran, diharapkan mampu untuk menarik minat siswa sehingga peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa tercapai.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari siswa di sekolah. Sebagaimana tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Susanto (2013) adalah agar siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa. Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 1 tahun 2021 di SDN Pasirhuni yang dilaksanakan pada 22 Maret hingga 25 Juni 2021, pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V kurang diperhatikan. Hal tersebut diketahui saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, masih ada beberapa siswa yang belum bisa membaca walaupun sudah berada di kelas tinggi, beberapa siswa tidak mengetahui beberapa kata dalam bahasa Indonesia, beberapa siswa kurang bisa membuat karangan maupun penyajian laporan hasil diskusi kelompok, dan siswa merasa bosan dan jenuh sehingga tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Hal tersebut dikarenakan kurangnya upaya yang dilakukan oleh guru, seperti kurang dalam menggunakan media dan metode yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dan sekolah dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menawarkan sebuah gagasan yang dirasa mampu untuk membantu guru, sekolah, maupun siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Yaitu dengan menggunakan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi, antara lain dengan menggunakan metode *game based learning* dan media pembelajaran *Oodlu*.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Penggunaan *Oodlu* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *Oodlu* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas V SDN Pasirhuni dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Apakah penggunaan *Oodlu* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas V SDN Pasirhuni dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan *Oodlu* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas V SDN Pasirhuni dalam pembelajaran bahasa Indonesia;
2. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan *Oodlu* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas V SDN Pasirhuni dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik pada semua pihak, manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan bagi sekolah agar dapat melakukan pengembangan penggunaan metode dalam meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia;

2. Bagi guru, dapat memberikan referensi bagi guru mengenai metode yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia;
3. Bagi siswa, dapat memberikan variasi metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia;
4. Bagi peneliti lain, dapat menambah wawasan keilmuan mengenai penggunaan *Oodlu* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.