

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dalam sekolah khususnya tingkat sekolah dasar. Studi tentang sejarah, yang didefinisikan sebagai studi tentang peristiwa masa lalu dan dampaknya terhadap masyarakat adalah komponen kunci dari banyak program dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS perlu dipelajari di sekolah dasar sebab di dalamnya terdapat materi sejarah yang penting untuk siswa ketahui mengenai cerita sejarah. Sebagaimana yang di kemukakan oleh (Rasyidah & Kusmarni 2020), bahwa pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang penting di sekolah dalam pembentukan sikap kebangsaan, intelektual dan menghargai perjuangan bangsa dan rasa nasionalisme. Maka berdasarkan pendapat tersebut bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar yang memuat materi sejarah didalamnya mempunyai peranan yang sangat penting terutama pada pembentukan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Pada era pembelajaran abad 21 saat ini siswa dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical and Creativity thinking* serta *Problem solving*). Bukan hanya itu, di era digital ini siswa juga dituntut untuk melek akan ilmu teknologi. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan dalam pembelajaran. Keterampilan 4C sangat berpengaruh pada peningkatan keterampilan belajar di era 4.0 yang lebih berinovasi pada pengembangan desain teknologi pembelajaran. Keterampilan menelaah, berargumen, menarik kesimpulan dengan menggunakan logika, menilai atau mengevaluasi, dan membuat penilaian atau memecahkan masalah merupakan contoh dari bakat berpikir kritis.

Namun kenyataannya, ilmu pengetahuan sosial (IPS) termasuk dalam kelompok disiplin ilmu yang menantang untuk dipelajari dan sangat

membosankan. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Supriati (2021), siswa seringkali beranggapan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang jenuh dan dianggap sederhana, namun ternyata cukup menantang. Siswa merasa sulit mempelajari IPS khususnya materi sejarah sebab mereka tidak diajarkan keterampilan berpikir kritis. Sebagaimana yang terjadi saat ini pembelajaran sejarah masih dikatakan jauh dari yang diharapkan seperti yang dikatakan oleh Prof Hamid Hasan (dalam Alfian 2011), bahwa secara umum, hanya fakta sejarah yang digunakan sebagai mata pelajaran inti dalam pelajaran sejarah dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Maka, tidak mengherankan jika sekolah-sekolah yang ada di Indonesia terus memiliki getaran pasif, gagal melibatkan siswa dan menyangkal kesempatan mereka untuk memahami pentingnya peristiwa sejarah.

Berdasarkan fakta di lapangan ketika peneliti melakukan kegiatan observasi, permasalahan yang di alami siswa kelas VI di SD Negeri 3 Jungjang bahwa pada pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS guru masih menggunakan metode konvensional. Terlepas dari kenyataan bahwa pendekatan tradisional kurang efektif dalam melibatkan siswa dan mengakibatkan kebosanan selama pembelajaran, namun pendekatan ini banyak digunakan oleh para guru. Ketiadaan alat pembelajaran interaktif dan terus mengandalkan metode menghafal dan mengingat yang mengakibatkan siswa hanya dibekali apa yang dibaca di dalam buku saja, membuat siswa menjadi tidak tertarik, dan kurang dalam berpikir kritis serta tidak adanya media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung pembelajaran di kelas. Hal itu selaras terhadap yang diungkapkan oleh Supriatna dalam (Shavab & Gurdjita 2017) pada penelitiannya yaitu bermetode ceramah berarti membuat siswa menjadi pasif dan tidak merangsang daya pikir sehingga sebaiknya ada batasan, seharusnya siswa diberi peluang secara aktif mengembangkan keterampilan pada kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa materi tersulit bagi siswa pada mata pelajaran IPS salah satunya adalah pada tema 2 persatuan dalam perbedaan, subtema 1 rukun dalam perbedaan dengan materi proklamasi

kemerdekaan, yaitu siswa tidak memahami materi dan makna dari sejarah proklamasi kemerdekaan. Karena itu, hal itu menyebabkan siswa menghadapi kesulitan yang pada gilirannya menciptakan pemikiran sulit bagi siswa. Karena itu guru harus menghadapi tantangan untuk membangkitkan keterampilan berpikir kritis siswa, dan mempertahankan perhatiannya, mengusahakan agar siswa mempelajari materi sejarah yang terdapat pada mata pelajaran IPS.

Keterampilan siswa untuk berpikir kritis selama pembelajaran sangat penting untuk menyelesaikan masalah ini. Memiliki berbagai cara pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi masalah ini; misalnya, dalam pendekatan *problem based learning*, siswa bekerja sama untuk menyelidiki dan menemukan solusi untuk masalah dunia nyata. Lalu diperlukan pula strategi dalam belajar seperti: keseimbangan antara ceramah (*lecture*) dan membuat sebuah diskusi di kelas, sehingga guru seharusnya mengajar dengan mengajukan pertanyaan yang dapat membuat anak berpikir kritis. Ada juga kebutuhan akan media pendidikan yang dapat digunakan dengan menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik lembaga pendidikan agar dapat mengajarkan konsep sejarah secara efektif. Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran yang menarik perlu digunakan untuk menjaga perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang mata pelajaran yang disajikan. Praktek yang semakin umum menggabungkan sarana teknologi instruksi. Siswa lebih cenderung menyimpan informasi sejarah ketika diberikan dalam format yang menarik dan mudah diakses.

Salah satu alat pembelajaran visual interaktif yang dapat membuat proses pendidikan lebih menyenangkan dan memastikan bahwa baik siswa maupun instruktur tertarik adalah situs web yang disebut *Storyboard that*. Website ini diharapkan dapat berpotensi dalam menyelesaikan masalah tersebut karena di dalamnya memiliki banyak fitur-fitur grafis dan grafis itu mempermudah desain komik. Karakteristik situs terkait dengan visualisasi, dan belajar sejarah membutuhkan visualisasi untuk mengembangkan gaya belajar yang menggabungkan interaksi siswa aktif dengan rekan-rekan yang kritis terhadap

pembelajaran yang mereka pelajari. Pembelajaran yang menampilkan langsung media pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu variabel yang dapat menumbuhkan sikap antusias dan menyenangkan, hal ini penting mengingat media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan membuat belajar menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu penerapan pembelajaran yang tepat agar dapat menyediakan lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, dan tidak menjenuhkan, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Data dari media pembelajaran dikumpulkan sebagai alat dengan keterampilan untuk membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menghibur, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Febriani *et al.*, (2021). Karena fakta bahwa siswa diharapkan untuk sepenuhnya memahami konsep-konsep yang diucapkan di kelas dan seterusnya berkat penggunaan media. Sebagai alat untuk mengukur kemandirian inisiatif kelas, guru dapat memperoleh banyak hal dengan mengukur kemajuan siswa mereka dan kontribusi mereka sendiri terhadap pembelajaran mereka sendiri. Media *storyboard that* yang dibawakan oleh guru dengan bahan ajar sejarah proklamasi kemerdekaan dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai alat evaluasi bersama dengan penilaian tradisional tertulis, presentasi lisan dan kerja kelompok. Demi peningkatan motivasi dan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Tujuan penelitian ini adalah website *storyboard that* diharapkan menunjang pembelajaran IPS materi sejarah proklamasi kemerdekaan, yang mana dapat dipergunakan guru sebagai media pembelajaran yang lebih berinovasi yang tidak membuat siswa jenuh dan lebih menyenangkan. Dilihat dari permasalahan yang peneliti temukan di SDN 3 Jungjang ini maka dengan ini peneliti merasa bahwa guru harus memberikan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis salah satunya dengan media pembelajaran *storyboard that*.

Berdasarkan latar belakang di atas, kreativitas guru diperlukan dalam memanfaatkan media pembelajaran ketika sebuah pengenalan materi baru yang akan siswa terima agar tidak terjadi pengulangan kesalahan. Maka dalam hal ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Storyboard That* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 3 Jungjang”. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, guna membantu mempermudah siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan *storyboard that* dalam pembelajaran IPS pada tema 2 subtema 1 materi proklamasi kemerdekaan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 3 Jungjang?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *storyboard that* dalam pembelajaran IPS pada tema 2 subtema 1 materi proklamasi kemerdekaan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 3 Jungjang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan ada banyak orang yang memperoleh manfaat, baik secara langsung maupun jangka panjang dari penelitian ini. Temuan penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai landasan untuk pembelajaran di masa depan dan gambaran untuk studi terkait. Selain itu, situs *storyboard that* dapat mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis tentang topik yang dibahas di kelas pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran. Penelitian ini dijadikan pedoman bagi pendidik mempunyai pengetahuan baru dalam penerapan media *storyboard*

that pada mata pelajaran IPS di kelas, sehingga mempermudah guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah di kelas dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

b) Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuannya tentang media pembelajaran berbasis teknologi dan mendapatkan pengetahuan tentang cara meningkatkan mutu pembelajaran IPS dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kondisi siswa.

E. Definisi Istilah

Ada beberapa kata atau istilah yang memerlukan definisi dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk memastikan terminologi yang digunakan dalam judul penelitian dipahami dengan benar. Di bawah ini, peneliti akan mendefinisikan beberapa konsep utama:

1. Pembelajaran IPS

Salah satu disiplin ilmu yang banyak berkontribusi dalam pembelajaran IPS adalah sejarah. Kajian tentang masa lampau, termasuk peristiwa, perkembangan, dan fungsi masyarakatnya adalah kajian sejarah yang berkaitan dengan Tema 2 subtema 1 Proklamasi Kemerdekaan.

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan menelaah argumen, menarik kesimpulan logis, mengevaluasi, menilai, dan membuat penilaian atau memecahkan masalah adalah semua keterampilan berpikir kritis yang harus dimiliki siswa.

3. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual seperti gambar, foto, presentasi, kartun, model dan sebagainya digunakan sebagai alat bantu mengajar karena hanya mengandalkan persepsi visual.

4. *Storyboard That*

Siswa dapat menggunakan situs web "*Storyboard That*" untuk membagikan pemikiran dan perasaan mereka dalam gaya kartun. Ini menawarkan template papan cerita yang dapat diisi dengan ratusan adegan, karakter dan gelembung ucapan untuk membuat komik.