

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin hari semakin pesat membuat tuntutan sumber daya manusia dan keterampilan serta keahlian yang dimiliki-pun semakin tinggi. Terutama keahlian dalam penggunaan teknologi dan kemampuan berpikir kritis yang sangat diperlukan pada abad 21. Dengan kondisi tersebut, maka peserta didik sedini mungkin harus dipersiapkan untuk melewati tantangan dan kebutuhan masa depan dengan membina dan melatih mereka menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten, selain berbekalkan pengetahuan, sikap dan bakat yang dimiliki, peserta didik harus menguasai keterampilan-keterampilan abad 21 yang meliputi enam kecakapan yang dikenal dengan istilah 6C kecakapan tersebut, diantaranya: character (karakter), citizenship (kewarganegaraan), critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreatif), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi). Kata “pikir” dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti akal budi, ingatan, dan angan-angan. “Berpikir” bisa didefinisikan sebagai kegiatan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Menimbang-nimbang atau memperkirakan dalam otak, artinya setiap manusia yang menggunakan akal budinya akan menimbulkan kegiatan yang disebut berpikir, baik pertimbangan maupun keputusan yang diambil. Menurut Sujanto, berpikir adalah suatu proses dialektis di mana pikiran melakukan dialog dengan dirinya sendiri untuk menjalin hubungan antara pengetahuan dengan cara yang tepat. Ashman Conway memaparkan bahwa kemampuan berpikir melibatkan enam jenis, diantaranya yakni metakognisi, berpikir kritis, berpikir kreatif, proses kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, kemampuan berpikir kritis seperti representasi dan merangkum, serta pemahaman peran konten pengetahuan.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk memahami atau merenungkan permasalahan secara mendalam, tetap membuka pikiran terhadap berbagai pendekatan dan perspektif yang berbeda, serta tidak sekadar mengandalkan

informasi dari berbagai sumber (lisan atau tulisan) secara logis. Berpikir kritis juga melibatkan refleksi mendalam dan evaluasi. Ini merupakan proses mengenal dan menganalisis suatu hal. Dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis, siswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif dan logis, sehingga menghasilkan keputusan yang tepat. Berpikir kritis juga diterangkan pada Surah Ali Imran ayat 191 yang berbunyi:

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَطٰلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.

Sejalan dengan ayat tersebut nilai kebudayaan sunda mempunyai salah satu kalimat filosofi dalam Bahasa sunda “Kawas pikiran hayang manggihan buah, ulah pikiran kacida kawas ka duri”. Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia maka artinya ialah pikiran yang baik akan menuai buah yang baik, jangan biarkan pikiran buruk menumbuhkan duri. Kalimat ini secara tidak langsung menekankan pentingnya berpikir terutama pikiran yang positif karena pikiran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan kita terutama di bidang Pendidikan. Peserta didik harus memiliki pikiran yang bisa menunjukkan mereka jawaban atas pertanyaan dan masalah, membimbing menjadi pribadi yang berakal budi yang baik, dan menjadi peserta didik yang menjunjung tinggi nilai agama, kebudayaan, dan nasionalis.

Namun, pada kenyataannya ketika observasi dan pengalaman ketika Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SD Negeri 145 Binong Jati masih banyak ditemukan siswa yang kurang mengasah dan memunculkan beberapa kemampuan 6C tersebut khususnya kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator menganalisis dan pemecahan masalah. Pada mata pelajaran IPA saat pengisian LKPD beberapa siswa masih kesulitan dan masih harus diberikan pancingan jawaban untuk bisa menjawab pertanyaan dan memberikan pendapatnya sendiri dikelas. Mereka juga ragu terhadap jawabannya sendiri dalam mengisi soal-soal yang diberikan. Dalam memberikan jawaban dan pendapat mereka juga lebih sering

menggunakan jawaban yang ada di buku dan bukan hasil dari pemikiran sendiri. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa juga dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Kedua hal ini bisa saling berkaitan karena jika tingkat berpikir kritis siswa sudah baik maka hasil belajar siswa juga ikut baik. Begitu pula sebaliknya, jika kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah maka hasil belajar siswa juga akan rendah.

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian IPA Kelas IVD

| No | KKM | Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Ketuntasan |
|----|--------|-----------|--------------|------------|--------------|
| 1 | 75 | ≥ 75 | 17 | 57% | Tuntas |
| 2 | | ≤ 75 | 13 | 43 % | Tidak tuntas |
| 3 | Jumlah | | 30 | 100% | |

Tentu hal tersebut harus diatasi karena akan menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan kemampuannya dalam berpikir dan menyelesaikan masalah-masalah yang mereka sedang dan akan mereka hadapi di masa depan. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan kegiatan pembelajaran yang bisa mengasah dan membiasakan peserta didik untuk teliti dalam menganalisis peristiwa dan permasalahan. Oleh karena itu, dipilih model *problem based learning* yang didalam pembelajarannya disajikan permasalahan yang harus peserta didik analisis dan selesaikan. Menurut Sudarman (2005:69) mendefinisikan: “Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran”. Masalah yang ditampilkan pada model pembelajaran ini dimaksudkan supaya peserta didik mengalami proses pembelajaran yang mendorong mereka berpikir bagaimana menganalisis suatu permasalahan dan menentukan cara untuk menyelesaikannya. Model pembelajaran ini juga berpusat pada siswa dan mengarahkan mereka berkolaborasi dengan teman dalam suatu kelompok kecil yang bisa membuat mereka lebih terbuka terhadap perbedaan pendapat, diharuskan untuk bekerja sama, dan menyampingkan sifat egois yang penting dimiliki ketika hidup dan

bersosialisasi dimasyarakat. Lalu, dengan mengkolaborasikan model problem based learning dengan bantuan aplikasi Quizizz diharapkan peserta didik tertarik dan bisa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik yang sudah tidak asing dengan teknologi khususnya gawai cenderung lebih suka memainkan gawainya untuk bermain dibandingkan untuk belajar dan mencari informasi, dengan hadirnya aplikasi Quizizz yang memiliki konsep menggabungkan unsur bermain sambil belajar hal ini menjadi opsi dipilihnya aplikasi ini untuk membantu menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan memancing peserta didik supaya lebih tertarik, antusias, dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian soal didalam aplikasi ini juga bisa diatur dengan batasan waktu sehingga dapat mengasah peserta didik dalam menganalisis untuk menjawab soal dengan teliti, cepat, dan tepat dalam batas waktu yang telah diatur.

Sejalan dengan penelitian tahun 2020 oleh Resti Fitria Ariani yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Muatan IPA” bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) efektif untuk meningkatkan berfikir kritis siswa karena model ini berbasis masalah dengan menjelaskan dan memberikan motivasi untuk memecahkan masalah. Penelitian lainnya pada tahun 2018 oleh Widdy Sukma Nugraha yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD dengan Menggunakan Model Problem Based Learning” menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum mendapatkan pembelajaran dengan model *problem based learning*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Maisaroh pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh “Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kritis Matematis Siswa” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan komunikasi dan berpikir kritis matematis siswa. Penelitian keempat oleh Hardiantiningsih tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” Penelitian ini menyimpulkan bahawa model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 37 Ampenan

Sehingga berdasarkan uraian tersebut, penulis akan memfokuskan bagaimana siswa mampu berpikir kritis dengan pemecahan masalah yang disajikan dari model *problem based learning* dan dibantu oleh aplikasi Quizizz untuk memudahkan penyajian soal dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh model *Problem Based Learning* Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPAS”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka ditemukan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Siswa yang tidak memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapat dan gagasan.
2. Pembelajaran menjadi satu arah (*teacher center*).
3. Siswa harus selalu dipancing baru bisa menjawab pertanyaan yang diajukan.
4. Berpikir kritis siswa masih rendah terutama pada indikator menganalisis dan pemecahan masalah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan yang dapat dikaji pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model konvensional dengan siswa yang menggunakan model *problem based learning*?
3. Apakah kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz?
4. Seberapa besar pengaruh berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa saat menggunakan model konvensional dan siswa yang menggunakan model *problem based learning*
3. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan atau tidak setelah menggunakan model *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz
4. Mengetahui Seberapa besar pengaruh berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz terhadap peningkatan berpikir kritis siswa mata Pelajaran IPA SD.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini maka dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a) Manfaat bagi peneliti

1. Sebagai pembandingan pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* dan pembelajaran konvensional.
2. Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan penelitian sejalan dan membangun kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang memanfaatkan teknologi.
3. Peneliti lain menjadi tau seberapa besar pengaruh model pembelajaran model *problem based learning* berbasis aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada penelitian ini.

b) Manfaat bagi guru

1. Sebagai media evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan di dalam kelas.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz terhadap berpikir kritis siswa.
3. Menciptakan suasana belajar yang lebih modern dengan pemanfaatan teknologi.
4. Guru bisa mengetahui dan mengidentifikasi kekurangan dari para peserta didik khususnya di kemampuan berfikir kritis supaya bisa segera diatasi

c) Manfaat bagi siswa

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.
2. Menambah semangat dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi di pembelajaran IPA.
3. Siswa mendapat pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan sekaligus memanfaatkan teknologi di bidang Pendidikan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menghadirkan masalah dan menuntut peserta didik untuk menemukan cara penyelesaiannya. Model *Problem Based Learning* dapat memberikan siswa pada pengalaman yang nyata dan dapat ditemui pada kehidupan nyata. Dengan pembiasaan penyajian masalah kepada peserta didik maka akan melatih mereka sehingga memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, dan di kehidupan sehari-hari peserta didik terbiasa menyelesaikan permasalahannya dengan baik dan bijaksana. Adapun sintaks atau langkah-langkah dari model *problem based learning* yang mengadopsi dari Rosidah (2018, hlm.70) ada lima tahapan yaitu:

1) Orientasi Siswa pada Masalah

Pertama-tama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa untuk aktif memecahkan masalah yang dipilih.

- 2) Mengorganisasi Siswa untuk Belajar
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dipilih.
 - 3) Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok
Guru berperan untuk mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dan melakukan eksperimen untuk mendapat penjelasan serta pemecahan masalah.
 - 4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya
Dalam tahap ini, guru membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan bentuk laporan yang sesuai untuk menunjukkan hasil penyelidikan. Laporan dapat berbentuk laporan tertulis, video, atau model lainnya.
 - 5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
Langkah terakhir dari pelaksanaan *problem based learning* adalah guru membantu peserta didik dalam melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang sudah dilalui.
2. Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan yang perlu dilatih dan diasah. Berpikir kritis akan diasah dan dilatih dengan siswa menganalisis suatu permasalahan kemudian guru meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan yang dimiliki siswa. Dalam Berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa, dan perlu dilatih agar saat seseorang mendapatkan suatu masalah maka akan terselesaikan dengan baik. Dalam berpikir kritis pengetahuan dan wawasan siswa harus ditingkatkan maka siswa perlu dilatih untuk banyak membaca buku dan beberapa sumber lainnya. Mengadaptasi dari Ennis (1985) adapun indikator berpikir kritis antara lain:
- a) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), meliputi: memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan;
 - b) Membangun keterampilan dasar (*basic support*), meliputi: mempertimbangkan kredibilitas sumber dan melakukan pertimbangan observasi;
 - c) Penarikan kesimpulan (*inference*), meliputi: menyusun dan mempertimbangkan deduksi, menyusun dan mempertimbangkan induksi,

- menyusun keputusan dan mempertimbangkan hasilnya;
- d) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), meliputi: mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, mengidentifikasi asumsi.
 - e) Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*), meliputi: menentukan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.
3. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan memunculkan soal-soal pembelajaran kedalam bentuk permainan yang bisa membuat peserta didik memiliki jiwa kompetisi dan harus berfikir dengan cepat, tepat, dan kritis.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas dalam pendahuluan ini terdiri latar belakang masalah, idenifikasi masalah, tujuan pembahasann, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistem skripsi yang tentunya berfokus pada judul penelitian peneliti.

2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variablel

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada bab ini berisikan metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, Teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan

temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyampaikan hasil simpulan yang merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau follow up dari hasil penelitian.