

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan yang diajarkan di Sekolah Dasar merupakan keterampilan berpikir tingkat lanjut (*higher order thinking*). Berpikir kritis adalah salah satu talenta tingkat tinggi. Teknik berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dapat membantu siswa mengembangkan kerangka konseptual mereka. Tujuan lain dari proses berpikir kritis adalah membuat kesimpulan tentang apa yang dipikirkan, mengajukan pertanyaan mengenai jawaban, fakta, atau pengetahuan yang ada lebih penting dalam berpikir kritis dibandingkan sekadar memperoleh jawaban dan nilai (Fristadi & Bharata, 2015).

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting dan harus diterapkan sesuai dengan Kurikulum 2013 yang sangat menekankan peran aktif siswa dalam pendidikannya dan memandang guru hanya sebagai fasilitator. Namun pada kenyataannya, banyak anak yang masih kekurangan kemampuan berpikir kritis karena mungkin sebagian guru sekolah dasar tidak menyertakan kemampuan tersebut dalam tugas mereka. Salah satu kesulitan yang dihadapi Guru dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah kegiatan belajar mengajar di sekolah belum menerapkan taraf berpikir kritis dan siswa masih belum mampu menyampaikan pendapatnya (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Akibatnya, siswa masih kesulitan mengartikulasikan tantangan yang mereka temui selama pembelajaran. Tujuan dari kemampuan berpikir kritis adalah untuk

mendorong berpikir kognitif siswa selama proses mempelajari informasi baru. Untuk menghasilkan ide-ide dan mempertimbangkan isu-isu terkini dalam pengajaran matematika, siswa harus berpartisipasi dalam berpikir kritis.

Salah satu mata pelajaran yang masuk ke kurikulum 2013 adalah matematika. Semua jenjang pendidikan, dari SD hingga universitas, mengajarkan matematika. Pengajaran matematika diyakini dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis, rasional, analitis, metodelis, kreatif, dan kooperatif (Yolanda, 2018). Matematika adalah hal yang krusial dalam bidang pendidikan. Karena pembelajaran matematika memiliki keuntungan bagi siswa, khususnya ketika menerapkan ide-ide dasar matematika untuk memecahkan masalah, dan karena siswa bisa menerapkan informasi yang diperolehnya untuk mengatasi permasalahan di dunia nyata (Fahmi, 2024). Dengan demikian untuk bisa memecahkan masalah tersebut diperlukan adanya bantuan dalam penyampaian konsep dasar matematika yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran berlangsung baik secara konkret maupun secara interaktif yang bertujuan untuk membuat suasana kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif (Nugraha & Prabawanto, 2021). Selain berfungsi sebagai untuk membuat suasana lebih interaktif media pembelajaran disini juga bertujuan supaya siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. Pembelajaran interaktif berbasis video merupakan

salah satu sumber belajar yang tersedia. Yang dimana video interaktif ini berisi tentang animasi bergerak mengenai materi keliling dan luas bangun datar. Video interaktif *PowToon* adalah sebuah video animasi, *PowToon* sendiri kepanjangan dari *powerpoint* dan *cartoon* (Laksono et al., 2021). Video interaktif *PowToon* ini juga dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan kreatif sehingga siswa lebih tertarik pada saat pembelajara. Dengan video animasi *PowToon* juga bisa merangsang siswa untuk aktif, melatih untuk berpikir kritis dengan materi gambar dan animasi yang disajikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut digunakanlah salah satu model yang bisa membuat siswa ikut aktif dalam KBM, salah satunya dengan model pembelajaran berbasis masalah atau yang sering dikenal dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis masalah yang inovatif dan kreatif untuk mendukungnya salah satu keterampilan berpikir kritis (Sukaptiyah, 2015). Dengan model PBL, siswa diminta untuk memperhatikan terlebih dahulu suatu fenomena yang berupa suatu masalah. Setelah itu, siswa diminta untuk membuat daftar permasalahan yang ditimbulkan oleh fenomena tersebut. Untuk mengatasi permasalahan saat ini, peran guru hanyalah mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, memvalidasi teori, dan mempertimbangkan sudut pandang siswa lain. Dengan demikian diharapkan siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah melalui penggunaan model PBL . Model ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif

dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan hal tersebut (Fristadi & Bharata, 2015).

Salah satu penelitian yang relevan dengan penggunaan model PBL menurut Asih & Ujianti, (2021) berdasarkan temuannya diperoleh validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 97,7%, dan validitas tes tanggapan guru memperoleh persentase sebesar 96,6%. Dengan demikian dinilai sangat baik dan dinyatakan dapat diterima dan valid untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hayati & Setiawan, 2022) dikatakan bahwa penggunaan model PBL dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan yang dihadapi di kelas. Dalam penerapan paradigma pembelajaran berbasis masalah ini, siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah. Selain itu, melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk menjadi pemikir yang proaktif, kreatif, dan kritis sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencari cara berbeda untuk mengajarkan berpikir kritis pada matematika keliling dan luas bangun datar. Dengan menampilkan Video interaktif *PowToon*, sumber belajar yang dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam memahami gagasan luas dan keliling bangun datar. Selain itu, proses pembelajaran menghubungkan konten dengan meminta siswa mengatasi kesulitan yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian penelitian ini berjudul “Penggunaan Model

Problem Based Learning Berbantuan Video Interaktif *PowToon* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, dirumuskanlah beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon* pada pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III Sekolah Dasar setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon*?
4. Apakah terdapat kendala guru saat menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Video *PowToon*?

C. Tujuan penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini yang termuat dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon* pada pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III Sekolah Dasar setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon*.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model *Problem Based Learning* berbantuan video *PowToon*.
4. kendala guru saat menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Video PowToon.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya model PBL yang didukung video *PowToon*, serta dapat memberikan tambahan wawasan bagi guru ketika menggunakannya untuk mengajar agar situasi belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. agar dapat mencapai tujuan pembelajaran..

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Guru dapat menambah referensi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran video interaktif *PowToon* pada mata pelajaran matematika guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2) Bagi Siswa

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

3) Bagi Pembelajaran Matematika pada Umumnya

Sebagai salah satu sumber referensi bagi penelitian di bidang pembelajaran matematika selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berpikir kritis adalah cara berpikir tingkat tinggi untuk mendapatkan pengetahuan yang relevan dan reliabel. Adapun indikator yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Ennis (2011), yang meliputi :
 - a. Memberikan penjelasan sederhana.
 - b. Membangun keterampilan
 - c. Menyimpulkan
 - d. Memberikan penjelasan lanjut
 - e. Mengatur strategi dan taktik
2. Matematika adalah bahasa simbolik yang digunakan ahli matematika untuk menciptakan sistem matematika. Ini adalah disiplin deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, dan abstrak. Karena adanya variasi fitur, khususnya pada siswa dan matematika itu sendiri, pembelajaran matematika di SD telah lama menjadi mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari (Ibrahim et al., 2023). Penelitian ini menggunakan matematika untuk mengajarkan siswa tentang luas dan keliling bangun datar.
3. Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu dan menuntun siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi masalah (Masrinah, 2019). Model *Problem based Learning* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Memperkenalkan permasalahan,

- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar,
 - c. Membimbing penyelidikan ,
 - d. Mempresentasikan hasil diskusi, dan
 - e. Menganalisa proses pemecahan masalah.
4. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat di pakai dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung baik secara konkret maupun secara interaktif yang bertujuan untuk membuat suasana kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain berfungsi sebagai untuk membuat suasana lebih interaktif media pembelajaran disini juga bertujuan supaya siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran (Nisa & Wardani, 2023). Video interaktif berbasis *PowToon* bisa digunakan karena video ini menampilkan animasi bergerak yang menjelaskan luas dan keliling bangun datar.