

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidik didalam pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik untuk mencurahkan seluruh energinya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan (Sutiah, 2020:23). Oleh karena itu pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman pengalaman bermakna bagi siswa melalui proses pembelajaran sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat memberi wawasan baru bagi peserta didik.

Pembelajaran yang diperlukan pada saat ini adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan idenya namun tetap dalam bimbingan guru. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat menjadikan peserta didik lebih mendalami pelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik, seperti halnya kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum 2013 dimana kurikulum 2013 didesain lebih baik dari kurikulum sebelumnya, tetapi fungsinya tetap sama fungsinya yaitu sebagai acuan utama dalam menjalankan proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat menjadikan pendidikan semakin maju sesuai perkembangan zaman (Pahrudin, 2019:15). Untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum pada saat ini seorang pendidik harus bisa menentukan model pembelajaran yang sesuai.

Menurut Prasetyo & Kristin (2020:14) model pembelajaran yang diperlukan saat ini yaitu model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran saat ini adalah model pembelajaran *problem based learning*, karena model pembelajaran ini menekankan kepada siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik dengan dunianya atau lingkungan sekitar peserta didik, menurut Suari 2018 (dalam Efendi, 2021:1278) model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah yang tidak hanya mentransfer ilmu dari guru ke peserta didik, tetapi juga ikut aktif dalam pemikiran kerja sama antara guru dan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lain untuk mendapatkan inti pemecahan dari masalah yang sedang dibahas. Model pembelajaran *problem based learning* ini membantu siswa untuk mendapatkan informasi baru dan pengalaman baru dalam pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik.

Di era digital pembelajaran mengalami banyak perubahan dan membutuhkan kemampuan dalam menggunakan teknologi dan akses masa kini, pendidik dituntut untuk bisa melakukan pembelajaran secara online. Pembelajaran online dapat dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran seperti *slide power point*, e-book, video pembelajaran dan lain-lain. Video pembelajaran merupakan media belajar yang cocok diterapkan dalam membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang disampaikan, karena menurut Dewi (2019:110) video pembelajaran memiliki peran yang penting yaitu dapat menarik perhatian siswa dalam menumbuhkan semangat belajar, memperjelas makna pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode belajar bervariasi serta siswa banyak melakukan kegiatan belajar. Video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan dapat mengulang-ulang materi jika terlupa (Nuritha & Tsurayya, 2021:49). Sedangkan menurut Saraswati (2017:225) penggunaan video pembelajaran akan

membuat siswa menjadi lebih fokus dan tertarik pada pembelajaran. Dengan demikian video pembelajaran dapat membantu siswa untuk menangkap suatu pesan menjadi lebih mudah dalam menerima dan memahami karena video mampu mengkombinasikan gambar dan suara (Yudianto, 2017:234).

Pada abad 21 ini diperlukan generasi lanjut berkualitas tinggi, dengan pembelajaran *problem based learning* menjadikan peserta didik berpikir kritis, menurut Maryam (2020:206) berpikir kritis adalah cara berpikir tingkat tinggi atau berpikir dengan menghasilkan kemampuan mengidentifikasi suatu masalah, menganalisis, dan menentukan langkah-langkah pemecahan, membuat kesimpulan serta mengambil keputusan. Berpikir kritis juga harus dimiliki oleh seluruh peserta didik oleh karena itu model pembelajaran *problem based learning* cocok diterapkan pada pembelajaran saat ini.

Materi yang sesuai dengan metode *problem based learning* berbantuan video adalah materi sistem peredaran darah manusia karena menurut Porsche (2019:173) sistem peredaran darah manusia adalah salah satu materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik, selain itu banyak materi seperti alat peredaran darah dan gangguan penyakit yang dirasakan sulit dipahami jika hanya mendengarkan guru dan juga membaca buku saja. Pendapat lain juga mengatakan bahwa materi sistem peredaran darah manusia tidak bisa hanya dibayangkan dan juga tidak bisa hanya melewati tulisan-tulisan di buku (Tifanie et al., 2013:2). Maka melalui penggunaan media youtube, materi sistem peredaran manusia darah dapat dilakukan penyederhanaan konsep sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi. Model ini sangat sesuai diterapkan di kelas tinggi yaitu kelas V karena menurut Saputri (2020:3) model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model yang cocok digunakan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas lima sekolah dasar karena model ini berbasis dengan

permasalahan dan siswa diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan sampai menjadikan satu karya.

Oleh karena itu seperti yang dijelaskan diatas peneliti tertarik meneliti dengan judul “pengaruh model *problem based learning* berbantuan video terhadap berpikir kritis pada materi peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka peneliti menentukan batasan masalah yang bertujuan agar penelitian fokus dan tidak keluar dari batas penelitian. Adapun pembatasan masalah yang dibuat peneliti sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan video.
2. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran tematik materi sistem peredaran darah manusia.
3. Penelitian ini diimplementasikan pada siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo dengan menggunakan dua kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video pada materi sistem peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video pada materi sistem peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem peredaran darah manusia siswa kelas V SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas agar peneliti ini dapat terfokuskan dalam meneliti suatu permasalahan, maka penelitian menentukan variabel penelitian dalam penelitiannya.

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2019:68) adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu bebas dan terikat, dapat dijelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat dan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini variabel bebas dan variabel terikat yang dituliskan sebagai berikut.

1. Variabel bebas: model pembelajaran *problem based learning*.
2. Variable terikat: kemampuan berpikir kritis.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat yang dapat diambil. Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

2. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan sebagai pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat menurut kecerdasan peserta didik masing-masing dan dengan model pembelajaran ini guru bisa materi yang diajarkan akan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat dijadikan sumbang pemikiran dalam bidang pendidikan dan dapat dijadikan sebagai bahan refensi dalam penelitian model pembelajaran yang sama dengan penelitian ini.