

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan ini juga memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak dimana melalui pendidikan dapat mengubah kehidupan anak-anak menjadi lebih baik.

Namun dalam dunia pendidikan masih banyak permasalahan yang dihadapi terlebih khusus mengenai hasil belajar, sehingga guru menjadi faktor penting dalam penentu keberhasilan peserta didik. Dalam lingkungan masyarakat, guru merupakan profesi yang telah lama dikenal dan tetap akan dibutuhkan. Apalagi bagi masyarakat yang sudah semakin maju yang ditandai dengan sifat rasional dalam berkarya, mengutamakan efisiensi, menuntut disiplin sosial dan kemampuan kerja sama atau berorganisasi yang tinggi, serta menuntut masyarakat untuk menguasai ilmu dan teknologi untuk dapat meningkatkan hidupnya.

Dengan demikian masyarakat semakin merasakan jasa guru sangat lah penting. dalam masyarakat, guru merupakan warga yang diinginkan sebagai pemberi inspirasi, penggerak, dan pelatih dalam penguasaan kecakapan tertentu bagi siswa agar siap membangun hidup beserta lingkungan sosialnya. Pendidikan dapat membawa perubahan pada diri siswa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan dapat menjadi solusi bagi siswa tentang permasalahan kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang.

Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran manusia didalamnya hal ini guru. Guru merupakan elemen utama dalam mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Guru harus menjadi fasilitator yang interaktif

bagi siswa dalam pengembangan materi yang mereka pelajari. Menjadi fasilitator yang baik membutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih untuk dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkup tertentu.

Masalah utama dalam pembelajaran bagi siswa yaitu dimana peserta didik sangat kurang aktifan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas dan juga kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas ini disebabkan karena pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurangnya minat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, ditandai dengan siswa kurang dalam merespon pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Begitu juga dengan metode mengajar guru yang masih biasa atau konvensional.

Berpikir kritis merupakan proses mental dan hasilnya berfokus pada proses mengevaluasi, menilai, pencapaian tujuan, serta memecahkan masalah. Berpikir kritis dalam pembelajaran merupakan bentuk Kerjasama antara peserta didik dan guru dalam mengorganisasi dan membangun ulang informasi serta memberikan makna pada apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan. Keterampilan berpikir kritis merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik dan keterampilan ini dapat terus dikembangkan melalui proses pembelajaran di kelas.

Berpikir kritis memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi, mengerjakan tugas, dan menemukan jalan keluar untuk sebuah masalah yang ditemui, serta bisa menarik kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran. Akan tetapi, banyak siswa tidak ikut dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan baik, sehingga ketika mereka diminta untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, mereka mengulang kembali beberapa kalimat tentang materi tersebut dan tidak bisa membuat kesimpulannya. Selain itu, ketika peserta didik diberi latihan soal terkait materi pelajaran, banyak yang tidak bisa mengerjakan soal-soal tersebut. Kegiatan pembelajaran tersebut membuktikan bahwa terdapat

kendala dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya berpikir kritis peserta didik pada ini.

Berdasarkan pengamatan penulis dan informasi yang diperoleh penulis bahwa di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo,oa kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang dimana dilihat dari siswa sulit untuk mengerjakan tugas atau menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru terutama soal uraian, serta sulit mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum dimengerti pada materi yang sudah diajarkan, dan sulit memberikan alasan dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Hal – hal tersebut terlihat dari aktivitas – aktivitas peserta didik misalnya mencatat, mendengar, dan kurangnya siswa yang bertanya. Peserta didik akan mengemukakan pendapatnya ketika ditunjuk langsung oleh guru. walaupun ada peserta didik yang semangat mengikuti pembelajaran, namun hanya terdapat beberapa peserta didik tertentu saja dan ketika mengerjakan soal sebagian peserta didik hanya mengandalkan temannya tanpa mau berusaha sendiri.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar. Model pembelajaran adalah model yang digunakan guru sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas, meliputi membuat rencana pembelajaran, merangkai materi, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan tahapan pembelajaran, pengelolaan kelas dan lingkungan belajar. Dengan adanya model pembelajaran tersebut dapat memberikan sebuah tolak ukur bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, namu pada kenyataanya model pembelajaran tersebut jarang untuk digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran monoton dimana guru lebih mendominasi dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa.

Agar hal tersebut tidak berkelanjutan, perlu dilakukan tindakan pemantauan terkait model pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian, pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Selain itu, guru mengalami

kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran sangat mendukung aktivitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Berdasarkan pertimbangan diatas, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa secara keseluruhan sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan siswa dapat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa yaitu penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan peserta didik agar aktif menemukan sendiri konsep materi atau mencari informasi sendiri tanpa diberi tahu oleh pengajar terlebih dahulu mengenai materi tersebut.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran di mana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan. Melainkan siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan data hasil agar siswa selalu mengingat proses pembelajaran. Penerapan *Discovery Learning* dapat menjadikan proses belajar mengajar yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah metode yang memungkinkan siswa untuk secara aktif menemukan dan memecahkan masalah di bawah bimbingan guru, dan membimbing siswa untuk menemukan informasi, mengolah, dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.

Sehingga dengan adanya model pembelajaran *Discovery Learning* ini mampu membuat siswa dapat lebih aktif dalam proses berpikir kritis serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu agar tercipta proses pembelajaran yang aktif dan interaktif antara siswa dan guru. Salah satu langkah yang akan diambil peneliti adalah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran *Discovery Learning* yang merupakan model pembelajaran student centered dimana guru melibatkan kemampuan berpikir kritis siswa

untuk menganalisis dan memecahkan persoalan secara sistematis yang meliputi kegiatan bertanya, merumuskan permasalahan, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, berdiskusi dan berkomunikasi. Peneliti juga melihat model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa.

Revolusi 4.0 dalam dunia pendidikan ini juga dituntut untuk dapat mempergunakan teknologi dalam setiap proses pembelajaran untuk memiliki kompetensi dan kemampuan. Adapun teknologi yang membantu kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dimasa depan IPTEK mempengaruhi dalam perangkat pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi aktif, kritis dan kreatif. Untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam membentuk peserta didik diperlukan perangkat pembelajaran, salah satunya upaya adalah media pembelajaran. Komponen adanya literasi teknologi dalam abad 21 dengan era revolusi industri 4.0 yang tercatat dalam peraturan pemerintahan menyatakan adanya pembelajaran kepada penerapan teknologi pada saat pembelajaran agar membantu guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran serta menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan serta memecahkan masalah dan adanya kerja sama.

Media pengajaran atau pembelajaran berbagai macam jenisnya, namun dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan. media pembelajaran yang sesuai adalah bahan ajar untuk dikembangkan saat melihat keperluan peserta didik dan berbagai macam karakteristik siswa. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran untuk dipakai dalam gaya pengajaran dan dipakai pendidik dalam mengadakan hubungan pembelajaran guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media dengan audio visual adalah bahan ajar atau media pembelajaran dengan melibatkan audio atau pendengaran sekaligus penglihatan dalam satu waktu yaitu kegiatan pembelajaran dan mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap pembelajaran.

Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tepat guna merupakan implementasi merdeka belajar sesungguhnya yang telah mengalami akselerasi dalam implementasinya di lapangan, perwujudan revolusi industri 4.0. Orientasi proses pengajaran pada saat ini guru selayaknya mampu mengaplikasikan proses pembelajaran yang menantang, menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Aplikasi *Kinemaster* dipilih berdasarkan kemudahan dalam akses penginstalan aplikasi yang dapat diunduh secara gratis di *Google Play Store* untuk android dan laptop. Pemilihan aplikasi *Kinemaster* juga didasarkan pada tampilan visual aplikasi *Kinemaster* yang sangat sederhana, mudah dipahami, dan mudah dipelajari khususnya bagi pengguna yang baru belajar dalam melakukan pengeditan video. Aplikasi *Kinemaster* memiliki fitur yang cukup lengkap dalam menjalankan proses pengeditan video. Fitur. adanya fitur-fitur yang termuat dalam video. fitur- fitur tersebut seperti menambah layer video, menambah musik, memotong video, dan menambahkan berbagai macam efek ke dalam video. Aplikasi *Kinemaster* juga melakukan proses *Screening Device* pada instalasi awal untuk menyesuaikan kualitas video yang mampu dijangkau oleh suatu perangkat. Sehingga dengan begitu, aplikasi ini sangat kompatibel untuk perangkat seluler dengan spesifikasi rendah atau pun tinggi. *Kinemaster* tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. minat dan hasil belajar diharapkan juga bisa meningkat nantinya.

Dengan demikian, penggunaan media *Kinemaster* dalam pembelajaran sangat menarik diteliti dalam penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan dalam penggunaan media *Kinemaster* peneliti dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mengikut sertakan proses kreatif, inovatif, dan aktif. Kemudian, dengan hadirnya inovasi pembelajaran ini juga diharapkan dapat menjadi solusi terhadap empat hal yang harus dimiliki siswa dalam perkembangan proses pembelajaran di era digital, yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa guru harus menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran

agar dapat mengaktifkan siswa di kelas. oleh karena itu, berdasarkan berbagai pengamatan terhadap permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) “**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *KINEMASTER* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI ALO,OA**”.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1 Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* belum pernah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Peserta didik kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran.

1.3. Batas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka batasan masalah penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Kinemaster* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo’oa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo,oa ?

1.4.2 Bagaimana tes hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* ?.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Kinemaster* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo,oa.

1.5.2 Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo'oa

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Kinemaster* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMP Negeri 3 Gunungsitoli Alo,oa.

1.6.2 Secara praktis

- a. Bagi guru sejawat untuk memberikan motivasi serta referensi metode strategi pembelajaran yang tepat.
- b. Dengan adanya guru-guru mengadakan penelitian tindakan kelas berarti pembelajaran dikelas lebih berkualitas sehingga terjadi perubahan positif.