

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sedang memasuki masa perkembangan yang sangat penting. Tidak hanya memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas dan optimal, tetapi juga masa penting untuk menentukan kelajuan pendidikan itu sendiri. Pada era revolusi industri 4.0 dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Pendidikan 4.0 adalah respon terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 dimana manusia dan teknologi diselenggarakan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif. Era ini akan menginduksi revolusi pendidikan 4.0 yang menuntut perubahan yang fundamental dalam proses pembelajaran. Agar terciptanya pembelajaran yang relevan dengan kemajuan revolusi industri 4.0 ini pendidik harus memberikan metode, model, dan strategi pembelajaran. Pembelajaran satu arah dan terpusat pada pendidik ini dinilai masih menggunakan cara konvensional, dan lebih menekankan pengembangan

kecerdasan dalam arti sempit serta kurang memberi perhatian kepada peserta didik dalam mengembangkan bakat kreatif.¹

Dinamika transformasi pendidikan telah berkembang secara pesat, seiring dengan teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan adanya sistem dan metode pembelajaran yang didukung oleh teknologi dunia digital. Perkembangan tersebut ditandai dengan determinasi era globalisasi. Determinasi globalisasi ini ditandai dengan era industry 5.0. Era revolusi industri 5.0 terjadi karena adanya dampak dari revolusi 4.0.²

Era revolusi 5.0 ini adalah pembaharuan yang menempatkan manusia sebagai komponen utama di dalamnya, bukan sekedar *passive component* seperti di revolusi 4.0. Adanya pembaharuan pada era revolusi 5.0 ini menghasilkan nilai baru dengan elaborasi dan kerja sama pada sistem, informasi dan teknologi yang juga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan atau *human capital*. Kemampuan utama dalam menghadapi *society* 5.0, diantaranya adalah kemampuan memecahkan masalah kompleks dan dapat menjadi *problem solving* bagi diri sendiri serta orang banyak. Kemampuan untuk berpikir secara kritis,

¹ Azahra Dewanti Galuh et al., "Peran Pendidikan Menurut Konsep Ki Hajar Dewantara Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 10298–302.

² Komang Novita Sri Rahayu, "Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0," *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 87–100.

bukan hanya sekedar dalam kelas namun juga dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitar agar timbul kepekaan sosial serta kemampuan untuk berkeaktivitas.³

Tantangan era revolusi industri 5.0 perlu dikemas dan dipersiapkan secara matang, sehingga akan selaras dengan perkembangan zaman, dalam mempersiapkan tantangan era 5.0, proyeksi kurikulum pendidikan telah menyebutkan beberapa pokok substansi yakni: 1) pendidikan karakter; 2) kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif; 3) kemampuan dalam mengaplikasikan teknologi pada era tersebut. Sejalan dengan hal tersebut Krathwol dan Anderson telah membuat taksonomi pendidikan yang terbagi dalam *Low Order Thinkinnng Skill* (LOTS) dan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Kemampuan berpikir tingkat tinggi berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Semua komponen HOTS merupakan bagian dari kemampuan Berpikir.⁴

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir reflektif dan beralasan dalam mengambil keputusan. Berpikir kritis bukan sekedar menghapalkan fakta maupun konsep, namun lebih kepada mengharuskan siswa untuk melakukan

³ Kisah Irawan Mega, "Mempersiapkan Pendidikan Di Era Tren Digital," *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 114–21.

⁴ Indah Suciati, "Implementasi Higher Order Thinking Skills Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran," *Koordinat Jurnal MIPA* 3, no. 1 (2022): 7–16.

sesuatu terhadap fakta maupun konsep. Siswa harus dapat memahami, mencermati, mengklasifikasikan, menciptakan inovasi yang lebih kreatif dan mengimplementasikannya dalam menemukan solusi yang baik terhadap sejumlah permasalahan baru. Sehingga pada akhirnya siswa dapat memberikan keputusan dengan menggunakan alasan-alasan yang logis dan ilmiah.⁵ Berpikir kritis merupakan salah satu bagian dari berpikir tingkat tinggi dan memiliki peranan yang signifikan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA memiliki tujuan membangun kemampuan berpikir kritis, kecakapan ilmiah dan juga pengetahuan konsep. Pada materi IPA siswa dituntut untuk menemukan hubungan antar persamaan dan menghubungkan konsep dalam kehidupan sehari-hari menjelaskan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah pada diri siswa dibutuhkan pembelajaran IPA yang melatih berpikir kritis agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menggunakan teknik observasi di kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bengkulu

⁵ Asep Nurjanah, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "ASSURE"*, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020), hal. 3-4

⁶ Much Sholikhin and An Nuril Maulida Fauziah, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Pelajaran IPA Saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 188-92.

tanggal 31 Januari 2023, dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, ketika guru memberikan suatu pertanyaan pada siswa, siswa kurang dapat memberikan alasan atau pendapat berkaitan dengan jawaban yang diberikan. Hal ini dikarenakan guru belum maksimal dalam menerapkan strategi untuk memancing kemampuan berpikir kritis siswa, terlihat dari guru hanya menguji pemahaman konsep tetapi tidak spesifik menguji kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan di SMPN 25 Kota Bengkulu masih monoton dan kurang menarik karena guru yang mengajar masih mengandalkan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa merasa bosan dan hilang fokus pada saat pembelajaran.⁷ Hal-hal tersebut dapat diasumsikan sebagai faktor penghambat siswa dalam menghasilkan prestasi yang lebih baik. Prestasi belajar merupakan hasil suatu proses dari berbagai hal yang mempengaruhi proses pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru harus memiliki kompetensi atau kemampuan dalam mengolah pembelajaran sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.⁸

⁷ SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, observasi 31 Januari – 2 februari 2023

⁸ Azza Salsabila and Puspitasari, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 2 (2020): 278–88.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Sri Wulan Sarini selaku guru IPA di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu, media pembelajaran masih belum maksimal digunakan oleh guru, guru lebih cenderung menggunakan buku paket kemendikbud, buku penunjang (LKS) dan power point. Padahal media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa.⁹ Permasalahan yang peneliti temukan memerlukan solusi agar tidak menjadi masalah berkepanjangan untuk siswa kedepannya. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif contohnya diorama.

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Meskipun dalam pemilihan media guru harus memperhatikan beberapa aspek, antara lain karakteristik siswa, materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah kegiatan pembelajaran, namun demikian, fungsi utama media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memengaruhi kondisi serta suasana lingkungan belajar menggunakan alat yang sudah dirancang oleh guru sedemikian rupa dengan maksud agar siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.¹⁰

⁹ Sri Wulan Sarini, wawancara 31 januari 2023

¹⁰ Sherli Pentianasari and Ade Firmannandya, "Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas

Berdasarkan penelitian Sischa Yunita (2018), menyatakan bahwa media diorama dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Media diorama merupakan pemandangan atau (*scen*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Tujuan penggunaan media pembelajaran diorama yaitu untuk mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik, untuk mempelajari konstruksi yang jelas, dan untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.¹¹

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan dan beberapa penelitian terdahulu, untuk membuktikan apakah benar media pembelajaran diorama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan fokus pada sistem pencernaan manusia. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Diorama Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia**

V-F Pembelajaran Adalah Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SDN Tanah Kalidinding V Surabaya,” *Jurnal Pembelajaran IPA* 4 (2022): 534–51.

¹¹ Sarah Mutia Rahmawati and Sati, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Dapat Dilihat Dari Hasil,” *Jurnal PGSD* 7, no. 1 (2021): 37–44.

Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media diorama pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media diorama pada materi sistem pencernaan manusia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Guru

Dapat dijadikan sebagai solusi alternatif pemilihan media pembelajaran yang efektif dipakai pada materi sistem pencernaan manusia terhadap pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Siswa

Siswa akan lebih mudah memahami tujuan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia dan sebagai hasilnya kemampuan berpikir kritis mereka akan meningkat.

c. Akademisi dan Peneliti Selanjutnya

Dapat menambah wawasan atau dapat dijadikan sebagai referensi dalam melanjutkan penelitian selanjutnya.

