

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Di zaman yang semakin modern ini, pendidikan menjadi modal yang harus dimiliki setiap orang dalam menghadapi tuntutan zaman. Maju mundurnya bangsa dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Jika pendidikan dalam suatu bangsa itu baik, maka akan dapat mencetak generasi bangsa yang berkualitas baik dalam segi spiritual, intelegensi dan keterampilan. Sedangkan apabila hasil dalam proses pendidikan gagal maka akan sulit dicapainya kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan adalah suatu cara atau usaha yang dikerjakan seseorang secara sadar untuk memotivasi, membantu, serta membimbing orang lain dalam mengembangkan potensinya, sehingga seseorang tersebut dapat menjadi pribadi yang lebih baik.¹ Di abad 21 siswa sebagai pelajar harus siap dalam menghadapi berbagai tantangan yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti teknologi, ilmu pengetahuan, ekonomi, maupun sosial budaya, sehingga untuk menghadapi tantangan tersebut siswa dituntut belajar proaktif supaya mereka mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang memuaskan.² Guru adalah salah satu faktor utama dalam keberhasilan siswa. Sebagai seorang pendidik, keprofesionalan guru tidak hanya ditentukan pada kemampuannya dalam memahami dan menyampaikan ilmu pengetahuan, namun juga kemampuannya dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna untuk siswa.³

Pembelajaran dikatakan menarik apabila dalam pembelajaran tersebut tidak membosankan. Artinya, tidak hanya sekedar menjelaskan materi saja secara monoton, namun guru harus bisa mengajak siswa untuk berpikir secara aktif seperti halnya bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan

¹ Tatang, *Administrasi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 19.

² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 2.

³ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 10.

pembelajaran sehingga pelajaran tidak berakhir membosankan.⁴ Siswa jika merasa dirinya bosan terhadap suatu pelajaran, kemungkinan besar mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tidak tercapai. Pada dasarnya proses pembelajaran bukanlah model *banking* semata, melainkan pemberian dorongan untuk siswa agar dapat berpikir secara kritis dan menjadi *problem solver*.⁵

Berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menetapkan suatu keputusan atau kesimpulan berdasarkan alasan yang valid dengan disertai bukti yang kuat.⁶ Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan oleh siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sependapat dengan pemikiran Nurrohmi dkk, bahwa manfaat berpikir kritis bagi siswa yaitu dapat meningkatkan kecerdasan, membantu dalam menyelesaikan tugas, serta dapat meneliti suatu masalah.⁷ Berpikir kritis juga mampu membantu siswa dalam menganalisis serta mengevaluasi informasi, memunculkan pertanyaan yang mendasar, menyusun pertanyaan dan masalah dengan jelas, mengumpulkan serta menilai informasi yang berkaitan dengan menggunakan ide-ide abstrak, masuk akal, dan dapat mengomunikasikannya secara efisiensi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran biologi di MA Sunan Prawoto didapatkan informasi bahwa proses belajar mengajar masih belum optimal. Guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran hanya memberikan informasi kepada siswa melalui multimedia berupa *powerpoint* sederhana dengan berlandaskan ceramah dan diskusi biasa sehingga kemampuan

⁴ M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana, 2014), 52.

⁵ Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015), 115.

⁶ Desi Nurul Agnafia, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi," *Florea* 6, no. 1 (2019): 45, diakses pada 5 Februari, 2022, <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/download/4369/2130>

⁷ Yusnia Nurrohmi dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Jurnal pendidikan* 2, no. 10 (2017): 1308.

berpikir kritis siswa masih belum optimal. Siswa masih berdiam diri serta kurang aktif selama pembelajaran. Padahal menurut Lestari, multimedia yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sangat beragam, seperti kombinasi slide-gambar, animasi bergerak, maupun video interaktif.⁸ Namun, multimedia yang digunakan oleh guru hanyalah berupa *powerpoint* sederhana dengan berisikan tulisan dan gambar saja. Sehingga siswa kurang minat dan cenderung ngobrol dengan teman sebangkunya. Hal tersebut bersesuaian dengan hasil penelitian Ariyanto dkk, bahwa penggunaan *powerpoint* sederhana yang diterapkan oleh guru membuat pembelajaran kurang efektif, tidak menarik, dan lambat untuk dipahami.⁹

Keberhasilan dalam pembelajaran biologi salah satunya terletak pada penggunaan model ataupun metode pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, guru belum pernah menerapkan model berbasis masalah. Guru masih menerapkan model pembelajaran secara konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan media yang dipakai berupa papan tulis, spidol, buku dan *powerpoint* sederhana. Model konvensional digunakan untuk mengefektifkan waktu pembelajaran agar mampu menyelesaikan kurikulum yang diharapkan. Penggunaan model lain dikhawatirkan tidak dapat menyelesaikan kurikulum yang ada, karena memerlukan waktu yang lama dalam pelaksanaannya. Berdasarkan permasalahan tersebut guru harus bisa menguasai model pembelajaran yang akan digunakan, supaya mampu mengoptimalkan waktu pembelajaran serta dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu model berbasis masalah atau biasa disebut *problem based learning*. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang memusatkan peserta didik untuk aktif serta berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Siswa dibantu oleh guru dalam menentukan topik permasalahan, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan

⁸ Ambar Sari Lestari, "Pembelajaran Multimedia," *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 2 (2013): 89, diakses pada 10 Februari, 2022, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/307/297>

⁹ Lilik Ariyanto dkk., "Pengembangan Android Apps Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII," *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2019): 42, diakses pada 10 Februari, 2022, <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/edumatika/article/download/355/257>

permasalahan tersebut. Sependapat dengan pemikiran Loyd-Jones dalam jurnal ilmiah bahwa terdapat tiga elemen dalam melaksanakan *problem based learning*, yaitu: 1) pemberian masalah awal, 2) meneliti permasalahan yang ada, 3) memanfaatkan pengetahuan untuk memahami lebih lanjut mengenai situasi dari masalah.¹⁰

Selain model pembelajaran, guru juga perlu menggunakan media sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan. Media dibuat semenarik mungkin, sehingga siswa dapat tertarik dan tidak cenderung jenuh. Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam berlangsungnya pembelajaran. Siswa akan tertarik dan dapat mengikuti pembelajaran apabila pembelajaran tersebut dapat menarik dan menyenangkan serta bersifat edukatif. Untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik sekaligus menyenangkan, maka diperlukan sebuah alat atau media berupa video maupun *powerpoint* yang tentunya relevan dengan materi sistem indera.

Multimedia merupakan suatu alat yang dapat memadukan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video serta animasi secara integrasi.¹¹ Materi sistem indera yang menurut siswa sulit untuk dipahami dan cakupan materinya yang terlalu banyak, dengan itu penulis menggunakan multimedia berupa *powerpoint* yang di buat semenarik mungkin dengan memadukan video animasi yang akan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi seputar sistem indera. Sehingga dengan adanya multimedia tersebut siswa akan sangat mudah dalam memahami materi sistem indera.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Multimedia* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Indera MA Sunan Prawoto”**.

¹⁰ Mohamad Ihsan Ramadhan dkk., “Penerapan Model PBL Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam,” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 723, diakses pada 2 Februari, 2022, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3562>

¹¹ Mohamad Ihsan Ramadhan dkk., “Penerapan Model PBL Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam,” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 729, diakses pada 2 Februari, 2022, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3562>

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah implementasi model *problem based learning* berbantuan *multimedia* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan *multimedia* pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto?
3. Bagaimanakah pengaruh model *problem based learning* berbantuan *multimedia* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap implementasi model *problem based learning* berbantuan *multimedia* pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi model *problem based learning* berbantuan *multimedia* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto.
2. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan *multimedia* pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto.
3. Mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan *multimedia* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto.
4. Mengetahui respon siswa terhadap implementasi model *problem based learning* berbantuan *multimedia* pada materi sistem indera MA Sunan Prawoto.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai salah satu model pembelajaran yang mengaitkan masalah dengan dunia nyata, sehingga siswa dapat mencari solusi dengan menggali pengetahuannya secara logis.

2. Secara praktis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi madrasah, guru, siswa, peneliti, serta pembaca. Adapun manfaatnya adalah:
 - a. Bagi madrasah, dapat menjadi sumber atau referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan proses belajar mengajar menggunakan model PBL berbantuan *Multimedia*.
 - b. Bagi guru, dapat memberikan gambaran atau bahan informasi untuk kedepannya dalam meningkatkan program pembelajaran.
 - c. Bagi Siswa, dapat memperluas wawasan serta pengalaman belajar siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
 - d. Bagi peneliti, untuk mengetahui hasil penelitian terkait penerapan model *problem based learning* berbantuan *multimedia* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem indera.

E. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan penjelasan, pemahaman dan pendalaman pokok permasalahan yang akan dibahas, maka proposal ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang deskripsi teori yang digunakan untuk mendekati permasalahan yang akan di teliti, penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan pada area permasalahan yang sama, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang jenis pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran objek penelitian, temuan penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan, saran, serta bagian akhir dilampirkan daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.

