

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang telah terencana untuk menciptakan situasi belajar mengajar secara aktif bagi peserta didik yang bisa membuat dirinya memiliki potensi seperti kekuatan keagamaan, *self control*, karakter, kemampuan intelegensi dan berakhlak karimah, serta keahlian yang dibutuhkan (Hidayana *et al*, 2021). Pendidikan dapat diperoleh dari berbagai tempat, salah diantaranya yaitu sekolah. Beberapa aspek seperti proses pembelajaran, perangkat ajar, dan instrumen penelitian merupakan kunci keberhasilan dari sebuah pendidikan yang terjalin dari berbagai proses dan prosedur (Olii & Pautina, 2020). Semakin berkembangnya zaman ilmu juga akan semakin berkembang, oleh karena itu pembelajaran yang awalnya menggunakan metode biasa menjadi pembelajaran modern (Huljannah, 2021).

Keterlibatan seorang guru dan siswa akan menunjukkan kesuksesan pembelajaran yang dapat berdampak pada ketercapaian pembelajaran (Riadi, 2017). Pembelajaran di sekolah akan berhasil apabila peserta didik dapat memahami materi yang diterapkan. Namun, tujuan pembelajaran selama ini belum tercapai sebab peserta didik menganggap sulit (Olii & Pautina, 2020). Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan di salah satu SMP di Bangkalan, masih banyak peserta didik yang tidak tertarik mempelajari IPA, karena peserta didik menganggap pelajaran IPA banyak perumusan yang susah dipahami. Selain itu beberapa guru terutama guru mata pelajaran IPA juga masih memakai model pembelajaran monoton yang membuat peserta didik tidak tertarik mempelajari mata

pelajaran IPA. Hal tersebut bisa dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik banyak yang menghiraukan guru ketika menerangkan, tidak jarang juga peserta didik kerap izin dengan alasan ke toilet. Peserta didik cenderung diam tidak terlalu aktif ketika pembelajaran. Menurut wawancara dengan guru IPA di sekolah SMP di Bangkalan, pemikiran kritis peserta didik perlu dikembangkan dan untuk mengembangkan pemikiran kritis tersebut dengan memberikan atau menyusun strategi pembelajaran yang sesuai. Peserta didik harus diberi stimulus terlebih dahulu supaya dapat aktif dan muncul pemikiran-pemikiran kritis.

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir sesuai dengan logika serta masuk akal untuk mencari sebuah solusi. John Dewey berkata, anak-anak di sekolah perlu adanya pengajaran cara berpikir yang benar. John Dewey juga mendefinisikan berpikir kritis (*critical thinking*), yaitu proses pemikiran aktif, berkesinambungan dan cermat terkait suatu ilmu yang didukung oleh alasan dan kesimpulan yang logis.

Critical thinking merupakan kecakapan seseorang untuk menyelidiki keadaan berdasarkan fakta sehingga memperoleh sebuah konklusi (Agnafia, 2018). Berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat mengarahkan peserta didik supaya dapat berpikir secara terstruktur dalam mengorganisasi konsep untuk memecahkan masalah. Masing-masing siswa mempunyai keterampilan berpikir kritis yang berbeda antara satu sama lain. Menurut guru IPA di salah satu SMP di Bangkalan peserta didik akan muncul pemikiran yang kritis apabila materi pelajaran yang sedang dipelajari dapat memicu rasa penasarannya dan kebanyakan peserta didik yang kritis terdapat di kelas unggulan.

Supaya pembelajaran di kelas menjadi nyaman dan menyenangkan diperlukan sebuah model pembelajaran yang mempengaruhi proses pembelajaran serta dapat memupuk pemikiran kritis siswa. Model pembelajaran dapat mempengaruhi dalam proses belajar ditunjukkan dengan hasil observasi salah satu SMP di Bangkalan. Hasil belajar menunjukkan baik pada penilaian tengah semester, tetapi ketika penilaian akhir semester nilai mereka cenderung kurang. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik, salah satunya yaitu model *problem posing*.

Menurut Shoimin dalam (Harefa, 2020), *problem posing* adalah model yang mewajibkan peserta didik untuk membuat pertanyaan secara individu yang kemudian disusun kembali menjadi pertanyaan yang sederhana. Model ini juga mewajibkan siswa untuk membuat penyelesaiannya. Penyelesaian tersebut dapat dikerjakan secara mandiri, minta bantuan kepada teman, atau dapat diselesaikan secara berkelompok. Model *problem posing* tersebut bisa menyebabkan peserta didik memiliki pemikiran yang kritis. Hal tersebut telah dibuktikan pada penelitian-penelitian sebelumnya bahwa model *problem posing* bisa berpengaruh yang relevan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Salah satunya adalah penelitian oleh Sungkono *et al* (2021) dengan menerapkan model *problem posing* menunjukkan bahwa model *problem posing* dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Adapun fokus utama model ini adalah pengembangan minat siswa terhadap suatu pelajaran karena gagasan-gagasan siswa yang dicobakan dalam penyelesaian masalah serta kecakapan siswa dalam menyelesaikan masalah dapat ditingkatkan.

Model *problem posing* terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Wulanningtyas (2019) kelebihan *problem posing* yaitu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik berperan secara aktif, peserta didik dapat berpikir secara rasional dan terstruktur, peserta didik memiliki kesempatan dalam memecahkan berbagai masalah sesuai kemampuannya, dan untuk proses pemecahan masalah, peserta didik bisa menjumpai informasi yang mereka butuhkan untuk menyimpulkan hasilnya. Kekurangan *problem posing* yaitu dalam mengajukan dan menyelesaikan permasalahan peserta didik yang mempunyai pengetahuan yang sedikit akan mengalami kesulitan, peserta didik mengalami kesusahan untuk menghubungkan semua masalah matematika dengan masalah sehari-hari. Oleh karena itu diperlukan bantuan sebuah media yang tepat sehingga memudahkan peserta didik guna menemukan penyelesaian salah satunya adalah gambar 3D.

Gambar 3D adalah sebuah media yang memiliki fungsi menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk gambar yang dapat dilihat oleh mata yang disajikan secara tiga dimensi yang mempunyai tinggi, lebar, dan panjang (Pratiwi & Indarini, 2021). Berhubungan dengan bantuan media dalam pembelajaran, penelitian oleh Oktavia & Hendratno (2019) membuktikan penggunaan media gambar 3D mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain oleh Pratiwi *et al* (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan media 3D tepat sebagai media pembelajaran. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka digunakan model *problem posing* berbantuan gambar 3D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Materi yang digunakan adalah bumi dan tata surya.

Menurut Pratiwi *et al* (2018) menjelaskan bahwa tata surya adalah salah satu pembelajaran IPBA yang mana materi tersebut seringkali tertinggal, sehingga

pemahaman peserta didik menjadi kurang. Selama ini juga pembelajaran materi tata surya kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dan penggambaran di papan tulis. Selain itu juga seringkali kehabisan waktu sehingga materi ini sering tidak terselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas, diterapkan model *problem posing* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam judul **“Penerapan Model *Problem Posing* Berbantuan Gambar 3D untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Bumi dan Tata Surya”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai penjabaran latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah dalam cakupan seperti dibawah ini:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah ditunjukkan dengan kondisi saat pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung diam tidak terlalu aktif.
2. Guru masih terbatas dalam menggunakan model pembelajaran, hanya mengandalkan rekomendasi yang ada di buku pegangan guru.
3. Guru hanya menggunakan model ceramah yang membuat pembelajaran monoton tanpa menggunakan media yang dapat membuat peserta didik untuk mendengarkan penjelasannya.

C. Rumusan Masalah

Sesuai penjabaran latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *problem posing* berbantuan gambar 3D pada materi bumi dan tata surya?
2. Bagaimana perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi bumi dan tata surya di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model *problem posing* berbantuan media gambar 3D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP pada materi bumi dan tata surya?
4. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model *problem posing* berbantuan media gambar 3D pada materi bumi dan tata surya?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *problem posing* berbantuan media gambar 3D pada materi bumi dan tata surya
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi bumi dan tata surya di kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model *problem posing* berbantuan media gambar 3D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP pada materi bumi dan tata surya

4. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model *problem posing* berbantuan media gambar 3D pada materi bumi dan tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang di dapatkan yaitu pengalaman baru mengenai model *problem posing* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP serta dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti lain yang memiliki kesamaan ruang lingkup penelitian kemudian dapat dikembangkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu siswa untuk menguasai materi melalui model *problem posing* dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- b. Memberikan masukan serta pertimbangan kepada guru dalam pemilihan model pembelajaran sehingga kemampuan profesional dapat ditingkatkan dan dikembangkan oleh guru dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas.

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini difokuskan supaya tidak terjadi kesalahan ketika melakukan penelitian yaitu:

1. Penelitian dilaksanakan di UPTD SMPN 2 Bangkalan, Kabupaten Bangkalan pada tahun ajaran 2023/2024.
2. Materi yang digunakan yaitu materi bumi dan tata surya kelas VII semester genap.

3. Indikator keterampilan berpikir kritis pada penelitian ini yaitu meliputi indikator memberi penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), membuat inferensi (*inferring*), memberi penjelasan secara lanjut (*advance clarification*), dan mengatur strategi dan teknik (*strategies and tactics*).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjabaran dan konsep atau variabel penelitian yang berada pada judul penelitian.

1. Model *problem posing* merupakan strategi dalam mengajar untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan pemecahan maslaha, *self control*, dan materi dengan menjadikan permasalahan sebagai pusatnya (Wawat, 2022).
2. Media gambar 3D merupakan Media gambar 3D merupakan sebuah media yang memiliki fungsi untuk memberikan informasi atau pesan yang berbentuk gambar yang disajikan secara visual tiga dimensi dan memiliki tinggi, lebar, dan panjang (Pratiwi *et al*, 2022).
3. Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan berpikir yang mempunyai tujuan untuk menemukan sebuah ketetapan yang logis atau masuk akal yang dapat memutuskan untuk melakukan sesuatu (Komariyah & Lili, 2018).
4. Tata surya merupakan benda-benda langit dimana matahari menjadi pusatnya dan diputari oleh planet dan benda angkasa lainnya (Satria *et al*, 2023).