

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Suardana, 2019). Pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau Negara dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan yang buruk akan menyebabkan ketertinggalan. Untuk meningkatkan sumber daya manusia dibutuhkan pendidikan guna menjamin kemajuan suatu bangsa dan Negara (Wulandari et al., 2022). Pada abad ke-21 ini terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat, terutama di bidang teknologi dan informasi yang semakin canggih sehingga memungkinkan siapa pun dapat mengakses informasi dengan cepat (Hidayat et al., 2019).

Kemajuan teknologi berdampak pada segala aspek, termasuk pendidikan. Pada abad 21 pendidikan yang ada di Indonesia mulanya pembelajaran dituntut untuk berfokus pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa (*student-centered learning*) dan siswa juga diharapkan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan yang ada pada abad 21 seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, analitis, dan sebagainya (Mayarni & Yulianti, 2020).

Kemampuan berpikir dihubungkan dengan proses perilaku dan memerlukan keterlibatan aktif dalam berpikir dan hubungan kompleks yang dikembangkan melalui berpikir. Kemampuan berpikir selalu berkembang dan dapat dipelajari yang berhubungan dengan prestasi belajar termasuk keterampilan dalam laboratorium maupun keterampilan berpikir kritis. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kemampuan siswa dapat diliat dari aktivitas yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas ini ditentukan oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru, salah satu bentuk strategi adalah model pembelajaran(Zaini & Rezeki, 2018)

Berpikir kritis adalah kemampuan mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta mencapai keputusan yang tepat dan efektif. Keterampilan tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan pendidikan. Keterampilan berpikir kritis juga membantu kita untuk mengidentifikasi dan memcahkan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. (Ariadila et al.,

2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Ciamis pada bulan September 2024 dengan guru bidang studi biologi bahwa proses pembelajaran disekolah guru biasanya menggunakan model *discovery learning* namun pelaksanaannya masih kurang optimal karena kegiatannya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum didukung dengan media interaktif. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran terkesan monoton, siswa cenderung pasif dan kurang minat untuk belajar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan memberikan soal berpikir kritis, menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 43,66 dikategorikan sangat rendah. Sehingga berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dapat dinyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Ciamis digolongkan sangat rendah.

Permasalahan lain yang ditemukan juga adalah dari penggunaan media sebagai sumber belajar yang masih terbatas sehingga menimbulkan rendahnya semangat siswa di kelas. Selain itu pelatihan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di kelas masih terbatas, terlihat dari sedikitnya siswa yang berani bertanya dan susah mengemukakan pendapatnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan upaya pengimplementasian model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran biologi diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang inovatif, bervariasi, bermakna dan efektif. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) muncul sebagai alternatif. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan pemecahan masalah yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta meningkatkan pemahaman konsep siswa. Ada empat tahap dalam model *Search, Solve, Create, and Share* SSCS ini yaitu: *Search* (tahap menyelidiki, mengidentifikasi dan mengembangkan pertanyaan permasalahan), *Solve* (tahap memilih permasalahan, merencanakan dan melaksanakan pemecahan masalah), *Create* (tahap memutuskan solusi permasalahan dan mengkontruksikan penyelesaian masalah), dan *Share* (tahap memutuskan solusi permasalahan dan mengkontruksikan penyelesaian masalah) (Pizzini et al., 1989). Kemudian hasil lain dari observasi dilapangan juga ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran berupa *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) ini belum pernah diterapkan di kelas.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dijelaskan maka pentingnya untuk menerapakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Namun kegiatan pembelajaran yang interaktif dan inovatif selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai diperlukan juga bantuan media pembelajaran yang membantu dalam proses belajar. Media dengan memanfaatkan teknologi di era sekarang menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran merupakan cara yang positif untuk mendorong keterampilan peserta didik (Triyanto *et al.*, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi muncul berbagai jenis media pembelajaran berbasis digital yang semakin memperkaya pilihan bagi guru. *Flipbook* merupakan media pembelajaran aplikasi yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dapat mendorong terjadinya interaksi dua arah dalam pembelajaran, yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, audio dan video untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. (Andi *et al.*, 2023). Dengan bantuan media *flipbook*, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi sehingga dapat dengan mudah pula dalam memecahkan dan menemukan solusi untuk suatu permasalahan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian Azizah & Budijastuti (2021) bahwa penggunaan media digital *flipbook* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran biologi yang abstrak dan fenomena atau bagian tubuh yang sulit dilihat.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Mengapa kemampuan berpikir kritis di kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Tasikmalaya masih rendah?
- b. Usaha apakah yang harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Tasikmalaya?
- c. Apakah model pembelajaran Search Solve Create and Share (SSCS) dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis?
- d. Apakah model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik peseta didik pada materi sistem Ekskresi manusia di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Search Solve Create and Share* (SSCS).
- b. Bantuan media yang digunakan adalah *flipbook* dengan materi Sistem Ekskresi.
- c. Pengukuran yang dituju yaitu kemampuan berpikir kritis yang diukur menggunakan instrumen berupa soal tes uraian sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan Uraian diatas, Maka dari itu, berdasarkan latar belakang yang peneliti sampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa peserta didik pada pembelajaran Biologi (Studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis tahun ajaran 2024/2025)

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantu *Flipbook* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis tahun ajaran 2024/2025?”

## 1.3 Definisi Operasional

Istilah-istilah dalam penelitian ini perlu dijelaskan untuk memudahkan pemahaman terhadap ungkapan yang dimaksud. Berikut adalah definisi istilah pada penelitian ini:

### 1.3.1 Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi secara mendalam dan juga logis dalam mengambil suatu keputusan berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi berdasarkan informasi yang relevan. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis diperoleh melalui tes dengan tipe soal uraian sebanyak 18 soal yang mewakili 5 indikator berpikir kritis pada materi sistem ekskresi pada manusia.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik merujuk pada (Ennis, 1985) yang terdapat 5 indikator yaitu, memberikan penjelasan sederhana (*Elementary Clarification*), membangun keterampilan dasar (*Basic Support*), membuat kesimpulan(*Inference*) , memberikan penjelasan lebih lanjut (*Advanced Clarification*), dan mengatur strategi dan taktik (*Strategy and Tactics*). Adapun untuk kriteria penilaian tes uraian kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini menggunakan kriteria penilaian yang

dibuat oleh stiggins (1998) yang meliputi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah.

### **1.3.2 Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* SSCS berbantuan *Flipbook***

Pelaksanaan proses pembelajaran sebenarnya bisa dibarengi atau dibantu dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sendiri selain untuk membantu memudahkan penyampaian materi, juga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah, dimana model ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah. Model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung pada proses pembelajaran dalam menganalisis permasalahan, mencari informasi, membuat solusi, dan membuat keputusan baik untuk menghasilkan pengetahuan yang baik pula.

Model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) yang dibantu dengan media *flipbook* ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami rangkaian proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan bantuan *flipbook* yang menyajikan serangkaian materi yang dilengkapi berbagai fitur interaktif seperti gambar, video dan audio akan menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan rangkaian masalah serta penemuan solusi yang tepat. Berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook*:

- 1) Pada tahap *Search* peserta didik menyelidiki, mengidentifikasi masalah dari suatu artikel yang sudah terdapat dalam *Flipbook*.
- 2) pada tahap *Solve* peserta didik memecahkan suatu permasalahan dengan solusi yang telah ditemukan ;
- 3) Pada tahap *Create* peserta didik menampilkan data dengan menyiapkan sarana untuk mengkonstruksikan pemecahan masalah mengenai sistem ekskresi manusia dengan suatu produk berdasarkan hipotesis yang diajukan, produk yang diajukan dapat berupa poster
- 4) Pada tahap *Share* peserta didik memperesentasikan hasil penyelesaian masalah yang telah diperoleh;

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *Search Solve Create and Share*

(SSCS) berbantuan *Flipbook* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciamis tahun ajaran 2024/2025.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara Teoretis dan praktis sebagai berikut:

#### **1.5.1 Kegunaan Teoretis**

Secara Teoretis, Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, memberikan informasi yang menambah pengetahuan untuk mengelola perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran biologi khususnya tentang model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *flipbook*. Pada materi Sistem Ekskresi Manusia serta dapat dijadikan sebagai pembanding untuk penelitian lain dengan topik yang relevan dikemudian hari.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan praktis sebagai berikut:

##### **1) Bagi sekolah**

Penelitian ini dapat menginformasikan tentang model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *flipbook* dan memberikan kontribusi bagi pihak sekolah sebagai bahan evaluasi dalam proses pembelajaran.

##### **2) Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan untuk mengelola pembelajaran aktif di dalam kelas menggunakan model pembelajaran aktif di dalam kelas menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook*.

##### **3) Bagi peserta didik**

Penelitian ini merupakan tambahan dalam pengalaman pembelajaran biologi dan membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook*.

##### **4) Bagi peneliti**

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman terkait pembelajaran abad ke-21 mengenai model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) berbantuan *Flipbook* sehingga dapat

dijadikan panduan untuk implementasi saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di masa mendatang.