

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup seluruh proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat, di berbagai tempat dan situasi, serta memberikan dampak positif pada perkembangan individu. Konsep pendidikan ini merujuk pada gagasan bahwa pembelajaran berlangsung seumur hidup (pendidikan sepanjang hayat). Dalam arti luas, pengajaran adalah kegiatan yang mencakup proses mengajar, di mana pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja (Pristiwanti et al., 2023). Secara sederhana, pendidikan melibatkan proses mendidik yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didik. Orang dewasa diharapkan mampu menjadi teladan, memberikan bimbingan, meningkatkan etika dan akhlak, serta menggali potensi pengetahuan individu. Namun, kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi banyak tantangan yang berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang.

Pendidikan Indonesia pernah mengalami penurunan pada tahun 2018 dibandingkan dengan tahun 2015. Studi pada tahun 2018 tersebut membandingkan kemampuan matematika, membaca dan kinerja sains dari tiap anak. Adapun untuk kategori kemampuan membaca, Indonesia berada pada peringkat 74 dengan skor rata-rata Indonesia adalah 371. Sedangkan, untuk kategori matematika Indonesia berada di peringkat 7 dengan skor rata-rata 379. Lalu untuk kategori kinerja sains Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah, yakni dengan rata-rata skor 396. Namun di tahun 2022 PISA mengalami kenaikan yang ditunjukkan dari peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 dibanding PISA 2018 (Tohir, 2019). Peningkatan ini merupakan capaian yang paling tinggi secara peringkat sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Capaian PISA tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih perlu ditingkatkan melalui berbagai upaya yang menyentuh aspek fundamental pembelajaran. Kondisi ini menegaskan perlunya kebijakan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman, sehingga sistem pendidikan mampu menghasilkan

proses pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

Kurikulum adalah perangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Kurikulum memegang peranan yang cukup strategis dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan kurikulum dirumuskan berdasarkan perkembangan tuntutan, kebutuhan dan kondisi masyarakat serta didasari oleh pemikiran-pemikiran dan terarah pada pencapaian nilai-nilai filosofis. Selain itu, sebagai salah satu komponen pendidikan yang sangat berperan dalam mengantarkan pada tujuan pendidikan yang diharapkan. Kurikulum sangat strategis dan menentukan bagi penyelenggaraan serta keberhasilan pendidikan. Pengembangan kurikulum harus menjawab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat dan kebutuhan pengguna lulusan (Lestari et al., 2021). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana mata pelajaran akan dioptimalkan agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memulai gerakan “merdeka belajar”, yaitu kebebasan berpikir. Tujuan belajar merdeka adalah agar guru, peserta didik dan orang tua dapat merasakan suasana yang menyenangkan. Diharapkan dari pembelajaran merdeka ini, guru dan peserta didik bisa mandiri dalam berpikir sehingga hal tersebut dapat tercapai. Kemudian diterapkan pada inovasi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Kurikulum merdeka ini pada dasarnya merupakan inovasi pembelajaran untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang berkualitas (Nasution et al., 2023). Lalu, lebih relevan dan interaktif. Maka dari itu agar kurikulum merdeka berjalan sesuai yang diharapkan, maka peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik diantaranya adalah berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Kemampuan tersebut sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, memecahkan masalah, meningkatkan toleransi, berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah dalam berbagai hal (Anwar et al., 2022). Dengan perubahan orientasi melalui Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi,

tetapi juga pada pengembangan kompetensi mendasar yang dibutuhkan peserta didik di abad 21. Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk menguasai berbagai keterampilan yang menjadi tuntutan kurikulum, salah satunya kemampuan berpikir kritis sebagai dasar bagi proses pembelajaran yang lebih mandiri dan bermakna.

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam pengembangan keterampilan. Menurut (Rahardhian, 2022) Berpikir kritis merupakan rangkaian proses rasionalisasi, analisis, evaluasi, dan tafsir informasi terkait suatu masalah atau keilmuan baru guna membuat sebuah kesimpulan serta keputusan. Pentingnya kemampuan berpikir kritis juga ditunjukkan dari fungsi untuk membentuk siswa peserta didik dalam mencapai tingkat akademik yang baik dan menjadi kebutuhan pokok yang wajib tersedia dalam tiap-tiap komponen penyelenggaraan pendidikan. Beberapa temuan penelitian mendukung pentingnya mengembangkan kemandirian belajar, termasuk kesadaran belajar yang memungkinkan siswa dapat mengatur dan menilai pembelajaran dengan lebih efektif, mengatur waktu dengan lebih efisien, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Nizaruddin & Kusmaryono, 2023). Penguasaan kemampuan berpikir kritis tersebut tidak hanya penting untuk menghadapi tantangan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Dengan kemampuan ini, peserta didik lebih mampu memahami materi, menganalisis permasalahan, serta menarik kesimpulan yang tepat, sehingga berdampak pada optimalnya pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar adalah bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui suatu rangkaian proses pembelajaran sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran yang ditempuh. Yang mana dapat terwujud secara maksimal jika menghasilkan perubahan, baik dari segi pengetahuan maupun perubahan tingkah laku akibat dari adanya interaksi dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat (Indrastuti et al., 2017). Hasil belajar yang ideal meliputi berbagai ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Proses hasil belajar dalam hal ini yaitu berjalannya suatu proses yang ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku (Pratycia et al., 2023). Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Namun, meskipun berpikir kritis dan hasil belajar memiliki peran yang penting, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa capaian keduanya masih belum optimal.

Hasil penelitian awal di SMA Negeri 4 Tasikmalaya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi ekosistem masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik kesulitan dalam menganalisis konsep dan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Guru biologi juga mengungkapkan bahwa pembelajaran dikelas masih didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik kurang terlatih dalam memahami konsep secara mendalam menarik kesimpulan dari permasalahan yang diberikan.

Dari hasil wawancara pengamatan, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik baru mencapai presentase rata-rata 28,56%, yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa indikator “Melakukan deduksi” memiliki presentase rendah, sementara indikator “Melakukan evaluasi” mencapai presentase tinggi. Hal ini mengindikasikan perlunya pembenahan dalam pendekatan pembelajaran, terutama dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik agar kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar dapat meningkat.

Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Sebagai solusi penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *powtoon* dapat menjadi alternatif yang efektif. Melalui *Discovery Learning*, siswa dapat belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalah juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep melalui contoh-contoh yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung proses penemuan konsep dalam *discovery learning*, diperlukan media

pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media *powtoon* tidak hanya memberikan pembelajaran yang bermakna, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi modern.

Penelitian oleh Ritonga dalam (Faqihuddin, 2024) mengenai keterampilan berpikir kritis peneliti sebelumnya melakukan inovasi dalam pembelajaran yaitu menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dari peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Susanto et al., 2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon*, pembelajaran yang disampaikan terasa nyata, jelas dan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media *Powtoon*, dapat menawarkan alternatif untuk mendorong proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Namun, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan model *Discovery Learning* dengan media *Powtoon* pada materi Ekosistem di tingkat SMA. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem di kelas X SMA. Model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus hasil belajar peserta didik.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dibuatlah rumusan masalah pada penelitian ini adalah, yaitu:

- a. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik?
- b. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA

Negeri 4 Tasikmalaya?

- c. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam hal pengertian dan penafsiran istilah- istilah yang digunakan, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah secara operasional sebagai berikut :

1.3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Rahman, 2024). Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses belajar yang mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan belajar seseorang untuk mengubah pemahaman dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti (Pasapan et al., 2025). Hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana Perubahan yang terjadi dari diri peserta didik baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Tampubolon et al., 2021). Hasil belajar pada penelitian ini adalah suatu hasil yang tentunya didapat dari model pembelajaran yang diterapkan penulis dalam proses pembelajarannya, tentunya sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui tes dengan batasan aspek yang difokuskan pada ranah kognitif, meliputi aspek proses kognitif tingkat mengingat (C1) hingga mengevaluasi (C5) serta batasan aspek dimensi pengetahuan berupa pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural.

1.3.2 Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu cara berpikir yang bermakna dan mempunyai alasan serta tujuan dalam memutuskan/menyimpulkan suatu permasalahan.

Peserta didik yang mampu berpikir kritis merupakan individu yang dapat menyimpulkan apa yang mereka ketahui dan mengetahui bagaimana menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan serta mencari informasi relevan sebagai pendukung dalam menyelesaikan masalah (Doang et al., 2022). Maka dari itu, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan dasar dalam memecahkan masalah. terdapat 5 Indikator dalam keterampilan berpikir kritis, yakni: memberi penjelasan sederhana (*Elementary clarification*), keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), strategi dan taktik (*strategies dan tactics*). Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik berupa soal essay sebanyak 12 soal.

1.3.3 Model *Discovery Learning* berbantuan media *powtoon*

Model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam mencari, mengolah, dan mengaplikasikan pengetahuan secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru (Dr. Andi Muahmmad Asbar, 2022). Selaras dengan Kurikulum Merdeka, model ini memusatkan pembelajaran pada peserta didik melalui eksplorasi dan penemuan serta melibatkan enam sintaks utama: *stimulation*, *problem statement*, *data collecting*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* (Salam & Kasmawati, 2023). Untuk mendukung proses tersebut digunakan media *Powtoon*, yaitu platform digital berbasis animasi yang memungkinkan penyajian materi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi (Andara Early et al., 2018). Penggunaan *Powtoon* membantu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi sehingga *Discovery Learning* dapat berlangsung lebih efektif.

1.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA

Negeri 4 Tasikmalaya.

- b. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
- c. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Tasikmalaya

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian yang dilakukan serta apa yang disampaikan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat pada bidang pendidikan khususnya mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi Ekosistem yang tentunya dapat dijadikan pelajaran ketika penulis telah benar-benar terjun didunia pendidikan sebagai guru atau pengajar.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi yang ingin mengkaji lebih dalam lagi mengenai Metode pembelajaran menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Powtoon*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
- b. Bagi Sekolah, Memberikan saran serta masukan untuk menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* dalam upaya untuk mengembangkan strategi dalam mewujudkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif pada materi ekosistem di kelas X.
- c. Bagi Guru, Hasil dari penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* diharapkan bisa membantu

memberikan informasi dan gambaran bagi guru untuk mempermudah penyampaian proses mengajar kepada peserta didik sesuai dengan materi.

- d. Bagi Peserta Didik, Dari penelitian ini, dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media peserta didik dalam proses belajar bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif.