

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir merupakan salah satu aktivitas yang tidak pernah lepas dari kehidupan. Berpikir adalah sebuah proses yang melibatkan kerja otak untuk mentransfer informasi ke seluruh tubuh. Kegiatan berpikir ini yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dengan bantuan akalanya, manusia dapat melakukan semua kegiatannya baik secara fisik maupun non fisik. Kemampuan berpikir sangat diperlukan manusia untuk menjalankan kehidupannya, terutama di zaman yang semakin berkembang pesat ini.

Salah satu bukti dari berkembangnya zaman ditandai dengan arus globalisasi yang semakin cepat. Globalisasi membuat banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan zaman ini tentunya juga membawa dampak baik maupun buruk. Untuk itu, kita dituntut untuk kritis dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi. Salah satu caranya dengan membudayakan berpikir kritis agar setiap masalah yang dihadapi dapat dipikirkan secara matang.

Berpikir kritis termasuk salah satu perwujudan pemikiran tingkat tinggi (*high order thinking*). Selain itu, berpikir kritis juga termasuk ke dalam kemampuan kognitif dalam pengambilan kesimpulan berdasarkan alasan yang logis dan bukti empiris. Para pemikir kritis selalu melewati beberapa tahap dalam tindakannya yakni merumuskan masalah, memberikan argumen, melakukan deduksi, melakukan induksi, melakukan evaluasi, lalu mengambil keputusan dan menentukan tindakan. Tahap ini memiliki kesamaan karakteristik dengan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya, yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan perencanaan, dan memeriksa kembali.¹ Langkah-langkah yang dilakukan sesuai fokus permasalahan sebelum mengambil keputusan. Dapat dikatakan bahwa proses penalaran dalam berpikir kritis lebih kompleks dibandingkan berpikir pada umumnya.

¹ Polya, G. (1973). *How To Solve It, A New Aspect of Mathematical Method*. New Jersey: Princeton University Press.

Berpikir kritis dapat mulai dilatih sejak dini. Melalui kemampuan berpikir kritis akan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk dianalisis dan mengevaluasi pengetahuan tersebut. Hal ini sejalan juga dengan Pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada ketercapaian 4C, salah satunya *critical thinking*. Selain itu, juga berdasarkan “*21st Century Partnership Learning Framework*”, terdapat beberapa kompetensi dan keahlian yang harus dimiliki oleh manusia abad 21 yaitu: Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*).² Hal ini didukung dengan pendapat Greenstein yang menyatakan bahwa pada abad 21 seyogyanya siswa menguasai keilmuan, memiliki keterampilan berpikir metakognitif, kritis dan kreatif, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi yang efektif.³

Pendidikan abad 21 juga telah mengubah paradigma bahwa bukan guru yang menjadi pusat perhatian, melainkan siswa yang dituntut lebih aktif dalam pembelajaran (*student center*). Hal ini bertujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan dalam kecakapan berpikir abad 21 ini, atau yang dikenal dengan istilah “The 4C Skills” yang meliputi: (1) *Communication/* Komunikasi; (2) *Collaboration/* Kolaborasi; (3) *Critical Thinking and Problem Solving/* Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah; dan (4) *Creative and Innovative/* Daya Cipta dan Inovasi.⁴

Dalam menghadapi kondisi tersebut sudah menjadi tugas bagi seorang guru untuk menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan siswa, terutama kemampuan dalam komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, serta peningkatan daya cipta sebagai *skill* yang dibutuhkan di abad ini. Guru diharapkan mampu melakukan penyesuaian di setiap kebutuhan pembelajaran siswa sebagai upaya mencapai peningkatan kualitas sumber daya manusia.

² Sigit Vebrianto Susilo dan Tri Ferga Prasetyo, Bahan Ajar Mobile Learning 2d Berbasis Android: Sebuah Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0, *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran Vol.4, No.2b* (April 2020), h. 588

³ Greenstein, L. (2012) *Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London: Sage Publications Ltd.

⁴ Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40

Kualitas sumber daya manusia yang dikembangkan ini terdapat beberapa aspek, mulai dari pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Sejalan dengan diterapkannya kurikulum merdeka pada sekolah-sekolah yang bukan hanya memberikan *output* nilai pengetahuan saja, namun setiap siswa juga dipantau dalam perkembangan sikap dan keterampilannya. Pada kurikulum ini juga disusun menjadi berbagai mata pelajaran, yang meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Budaya, serta Bahasa Inggris.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari tujuan pembelajaran PPKn menurut Lampiran Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 PP. 272, 280, 287 yang berbunyi sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁵ Sesuai dengan tujuan tersebut menjadi sangat penting bagi guru untuk dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran PPKn tersebut.

Dalam melatih kemampuan berpikir kritis, seorang guru harus memiliki kemampuan kreatif dalam menciptakan pembelajaran. Terutama melalui media pembelajaran yang menjadi alat bantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang terbentuk diharapkan bukan hanya membantu siswa dalam mendapatkan informasi, namun juga melatih kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDIT Al Hikmah menyatakan bahwa selama proses pembelajaran guru kelas menggunakan metode

⁵ Zakiah, L. (2020). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 272-281.

active learning dimana peserta didik dituntut secara aktif dan pengalaman terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada penerapannya peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Salah satu penyebabnya karena kurang maksimalnya media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu hanya berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat pemahaman dan potensi yang dimiliki peserta didik tidak tergali secara maksimal. Selain itu, dalam proses diskusi peserta didik masih sulit merangkai kata dengan bahasanya sendiri hingga kesulitan dalam membuat kesimpulan. Misalnya, dalam pembelajaran PPKn peserta didik masih kesulitan dalam berpikir kritis untuk membedakan pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga didukung dari hasil penelitian sebelumnya yang disebutkan bahwa peserta didik kesulitan dalam mengaitkan dan menerapkan materi yang mereka terima ke dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa peserta didik, memiliki kemampuan hafalan yang baik, namun tidak benar-benar memahami maksud materi yang disampaikan. Mereka dapat mengerjakan soal apabila berkaitan dengan materi yang dihafalkan, namun sulit menyelesaikan soal yang bersifat kontekstual dan membutuhkan penalaran serta kemampuan berpikir kritis.⁶

Media pembelajaran yang menarik serta dapat menguatkan kemampuan berpikir kritis siswa tentu dapat mendukung terciptanya pembelajaran bermakna. *Mobile learning* berbasis kemampuan berpikir kritis menjadi solusi pilihan dalam memperbaiki masalah tersebut. *Mobile learning* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, dan tablet *pc*.⁷ Konsep pembelajaran ini memudahkan dalam mengakses materi dimana dan kapan saja. Penggunaan animasi dalam visualisasi materi melalui gambar dan video membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Memanfaatkan fitur *iSring* sebagai pembuat desain dan *platform Edukati* karena berbagai kelebihan didapatkan, seperti bentuk media yang dihasilkan mudah

⁶ Puspitasari, H. R., & Setyowati, R. R. N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PPKN Berbasis Learning Cycle7e Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 501-501.

⁷ Rohmah, U. N., Ansori, Y. Z., & Nahdi, D. S. (2019, October). Pendekatan Pembelajaran Stem Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 471-478).

diakses dan fleksibel dalam penggunaannya. Melalui *iSpring* dan *platform Edukati* pembuat *mobile learning* ini juga dapat menambahkan video, suara, gambar dan dapat disambungkan ke situs lain. Bentuk tampilan yang interaktif dapat membuat siswa tertarik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Milda Asti Widiatika, Nana Hendrapipta, dan A. Syachruraji yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar” pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.⁸ Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nur Auliyah dan Prima Mutia Sari yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Appy Pie Android Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif di Sekolah Dasar” pada tahun 2021. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *Mobile Learning* mendapat respon positif berdasarkan penilaian dari praktisi media, guru, dan siswa sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.⁹

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zila Razilu yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar” pada tahun 2021. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa berdasarkan penilaian dari praktisi media, guru, dan siswa terkategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁰ Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Hadi Hardiansyah, Nurdin Kamil, dan Umi Sumiati A.S yang berjudul “Pengembangan Media Belajar *Mobile Learning* pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid 19” pada tahun 2022. Melalui hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* dapat dikategorikan baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pada masa pandemik covid 19. Selain itu, dari data yang diperoleh dalam penelitian juga menunjukkan terdapat

⁸ Widiastika Asti, M., Hendrapipta, N., & A Syachruraji, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.

⁹ Auliyah, N., & Sari, P. M. (2021). Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Appy Pie Android Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3866-3876.

¹⁰ Razilu, Z. (2021). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17-21.

peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan *mobile learning*.¹¹ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bayu Nurhidayat, Agus Wedi, dan Henry Praherdhiono yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Mobile Learning* Berbasis *Smartphone* Android Materi Huruf Madura Untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo” pada tahun 2020. Hasil penelitian tersebut mendapat respon positif berdasarkan penilaian dari praktisi media, guru, dan siswa sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.¹²

Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan pengembangan *mobile learning* pada berbagai pembelajaran di Sekolah Dasar cukup banyak dilakukan dan dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Namun, *mobile learning* sebagai sumber penunjang pembelajaran PPKn masih sedikit ditemukan di pasaran. Penelitian selanjutnya sangat perlu dilakukan mengingat perlunya peningkatan kreatifitas guru sekolah dasar dalam mengoptimalkan berbagai media pembelajaran.

Peneliti tertarik membuat pengembangan *mobile learning* sebagai media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar pada pembelajaran PPKn dengan pembaharuan yaitu berbasis kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu tujuan dalam pendidikan abad 21. Dengan pembaharuan tersebut, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi dalam membentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan di abad ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah pada penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pentingnya kemampuan berpikir kritis
2. Tuntutan baru pendidikan abad 21 dan tujuan dari pembelajaran PPKn
3. Proses pembelajaran PPKn masih menggunakan media pembelajaran yang monoton

¹¹ Hardiansyah, H., Kamil, N., & AS, U. S. (2022). Pengembangan Media Belajar Mobile Learning pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3156-3162.

¹² Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 103-110.

4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami secara baik mengenai pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.
5. Pemanfaatan aplikasi/konten berbasis *android* dalam dunia pendidikan yang belum maksimal dikembangkan.
6. Peserta didik dan guru membutuhkan pembelajaran yang interaktif serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan *mobile learning* berbasis kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SD dengan Capaian Pembelajaran memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *mobile learning* berbasis kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD materi Pancasila?
2. Bagaimana kelayakan *mobile learning* berbasis kemampuan berpikir kritis menurut hasil uji coba dan validasi ahli?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu inovasi pengembangan media untuk pembelajaran PPKn materi memahami dan menjelaskan makna sila-sila pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Pengembangan media *mobile learning* ini diharapkan dapat menjadi dorongan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Sekolah

Menambah referensi sekolah terkait media pembelajaran PPKn serta mendorong untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Peserta didik

Sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan agar menjadi media pembelajaran yang lebih baik. Mengingat perlunya perbaikan media dari segi konsep, desain maupun kelas.

