

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum yang berfungsi sebagai alat, program, dan desain dalam dunia pendidikan, perlu secara teratur dan berkelanjutan diperbarui agar tetap relevan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS).¹ Secara operasional, tujuan pengembangan kurikulum adalah untuk memaksimalkan potensi dan minat peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan sesuai dengan tuntutan zaman.²

Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia, sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan kemampuan mereka dalam mengonstruksi pemikiran mereka sendiri. Keterampilan berpikir kritis sebagai aset intelektual terpenting yang harus dimiliki oleh siswa. Namun berdasarkan hasil wawancara di SDN Neglasari menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa belum sepenuhnya dioptimalkan, hal ini terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),³ dan proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru,⁴ sehingga menghambat integrasi penuh pembelajaran yang berpusat pada siswa ke dalam praktik pendidikan.

¹ Naniek Kusumawati and Vivi Rulviana, *Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Dasar* (CV. AE Media Grafika, 2017).

² Ina Magdalena et al., "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPA Di SDN Cipete 2," *Pensa* 2, no. 1 (2020): 153–162; Budi Agus Sumantri, "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21," *El-Hikmah: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2019): 146–167.

³ Suryadi Suryadi, Hasil Wawancara Guru Kelas VI SDN Neglasari, June 6, 2023.

⁴ Abdul Fatah, Didi Suryadi, and Jozua Sabandar, "Open-Ended Approach: An Effort in Cultivating Students' Mathematical Creative Thinking Ability and Self-Esteem in Mathematics.," *Journal on Mathematics Education* 7, no. 1 (2016): 11–20; Juhji Juhji, "Model Pembelajaran Sains

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif. Guru dapat merancang model-model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara optimal. Dalam pembelajaran di dalam kelas proses komunikasi akan berlangsung baik antara guru ke siswa dalam hal ini peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru atau pendidik. Dan materi pembelajaran merupakan pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yang sering dipandang sebagai jantung atau inti kegiatan pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran inilah terjadi Interaksi edukatif yang berlangsung dalam bentuk pertukaran pesan yang tidak lain adalah materi pembelajaran. Dalam konteks komunikasi, pembelajaran guru ditempatkan dalam posisi sebagai komunikator oleh karena tugas dan peran guru sebagai pemimpin pembelajaran sedangkan siswa ditempatkan sebagai komunikan atau peserta didik. Kegiatan belajar mengajar dalam suatu kelas terjadi ketika guru dan peserta didik mampu melaksanakan interaksi yang menghasilkan suatu informasi baru kepada peserta didik, juga kemampuan peserta didik dalam mengamati suatu masalah secara keseluruhan, kemudian menafsirkan dan menganalisis terhadap informasi yang diterima, diperiksa kebenarannya dengan pengetahuan yang dimiliki.⁵ Akan tetapi, berdasarkan hasil pengamatan di SDN Neglasari menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam mengajukan suatu pertanyaan atau berpendapat.⁶

Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran IPA,” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 8, no. 1 (2016): 25–34; S. Suresh et al., “Sustainable Friction Stir Spot Welding of 6061-T6 Aluminium Alloy Using Improved Non-Dominated Sorting Teaching Learning Algorithm,” *Journal of Materials Research and Technology* 9, no. 5 (2020): 11650–11674; Anisatul Hidayah, Fitri Hilmiyati, and Juhji Juhji, “Peningkatan Pemahaman IPA Peserta Didik SD: Sebuah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Pemecahan Masalah,” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 14, no. 2 (2022): 174–190.

⁵ Laely Mahmudah, “Pentingnya Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran IPA Di Madrasah,” *Elementry: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017); Nurdyansyah Nurdyansyah and Ani Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Nizamia Learning Center, 2016), <http://eprints.umsida.ac.id/296/>.

⁶ Hasil Observasi SDN Neglasari, June 6, 2023.

Pentingnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang berupa nilai atau di tentukan dengan melihat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud ialah keaktifan yang berkualitas, yang ditandai dengan respon peserta didik, banyak pertanyaan atau jawaban, serta mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan keaktifan peserta didik dalam belajar hasil belajar peserta didik akan memuaskan. Selain itu pembelajaran yang aktif dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju dan fokus terhadap proses pembelajaran.⁷ Pentingnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.⁸ Namun, pada hasil pengamatan di SDN Neglasari yaitu pada peserta didik kelas VI bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah. Peserta didik lebih bersifat pasif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar yang ditunjukkan peserta didik kurang optimal, peserta didik hanya duduk di kursi mendengarkan guru dan menulis, sehingga peserta didik cenderung asyik dengan dirinya sendiri atau mengobrol dengan teman sebangku.⁹ Hal tersebut berdampak ketika guru memberi soal dan pertanyaan, beberapa peserta didik masih belum mampu menjawab dengan tepat.

⁷ Asyul Fikri et al., “Kolaborasi Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun,” *Riau Education Journal* 1, no. 1 (2021): 9–14; Wibowo Wibowo, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari,” *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016); Nancy E. Perry et al., “Investigating Teacher—Student Interactions That Foster Self-Regulated Learning,” in *Using Qualitative Methods To Enrich Understandings of Self-Regulated Learning* (Routledge, 2023), 5–15.

⁸ Al Halik and Zamratul Aini, “Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19,” *Enlighten: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2020): 131–141.

⁹ Hasil Observasi SDN Neglasari.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan kehidupan.¹⁰ Berpikir kritis juga merupakan kemampuan kognitif yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh siswa. Untuk memecahkan masalah maka diperlukan data yang tepat untuk diambil sebuah keputusan yang tepat, mengambil sebuah keputusan yang tepat maka diperlukan pola berpikir kritis. kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam mengamati suatu masalah secara keseluruhan, kemudian menafsirkan dan menganalisis terhadap informasi yang diterima, diperiksa kebenarannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga seseorang tersebut mampu memberikan kesimpulan terhadap informasi tersebut dengan alasan yang tepat, di mana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan dalam pemecahan masalah.¹¹ Namun berdasarkan observasi di SDN Neglasari banyaknya siswa yang tidak dapat menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru jika tidak ada media belajar yang mendukung (nyata) sehingga pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru tidak diterima dengan baik dan hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa.¹²

Media pembelajaran juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pelajaran dan proses pembelajaran pun tidak membosankan. *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.¹³ Media pembelajaran merupakan sebuah sumber belajar yang dapat membantu guru

¹⁰ Jennifer Wilson Mulnix, "Thinking Critically about Critical Thinking," *Educational Philosophy and Theory* 44, no. 5 (2012): 464–479; Edward Krupat et al., "Thinking Critically about Critical Thinking: Ability, Disposition or Both?," *Medical Education* 45, no. 6 (2011): 625–635.

¹¹ Novia Handayani et al., "Pengasahan Kemampuan Kognitif Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Keterampilan Berpikir Kritis," *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 6, no. 1 (2023): 11–16; Binti Anisaul Khasanah and Indah Dwi Ayu, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning," *Eksponen* 7, no. 2 (2017): 46–53.

¹² Hasil Observasi SDN Neglasari.

¹³ Cahyadi Ani, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur* (Laksita Indonesia, 2019).

dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang berharga kepada siswa.¹⁴ Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam penyampaian materi secara efektif selama proses pembelajaran. Namun, faktanya berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI di SDN Neglasari adanya kekurangan dalam ketersediaan media pembelajaran yang memadai.¹⁵ Keterbatasan ini mencakup ketidaktersediaan materi pembelajaran yang inovatif dan beragam, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam secara lebih baik dan menarik. Sebagian besar pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih berbasis pada metode konvensional yang menggunakan buku teks dan papan tulis, yang cenderung kurang menarik bagi siswa, terutama di era di mana teknologi informasi dan visualisasi memiliki peran yang semakin penting dalam pembelajaran.

Pada proses pembelajaran IPA, fokus utamanya adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk meningkatkan kompetensi mereka, sehingga mereka dapat memahami dan menjelajahi lingkungan sekitar secara terstruktur.¹⁶ Dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, salah satu topik penting yang diajarkan adalah sistem tata Surya. Sistem tata surya adalah kumpulan benda-benda langit yang termasuk matahari, planet-planet, bulan, asteroid, dan komet yang tergabung dalam satu sistem gravitasi. Memahami sistem tata surya adalah langkah awal yang penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang alam semesta. Selain itu,

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–187; Fanny Rahmatina Rahim et al., "Interactive Design of Physics Learning Media: The Role of Teachers and Students in a Teaching Innovation," in *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 2309 (IOP Publishing, 2022), 012075.

¹⁵ Suryadi, Hasil Wawancara Guru Kelas VI SDN Neglasari.

¹⁶ Farida Nur Kumala, "Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Malang: Ediide Infografika*, 2016.

pemahaman tentang sistem tata surya juga memberikan landasan untuk memahami berbagai konsep ilmiah seperti gravitasi, pergerakan planet, dan karakteristik masing-masing planet.¹⁷ Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI di SDN Neglasari bahan ajar yang digunakan untuk materi sistem tata surya di tingkat sekolah dasar masih belum memadai. Sebagian besar bahan ajar yang tersedia hanya mengandalkan gambar-gambar statis yang terdapat dalam buku teks siswa.¹⁸ Pendekatan ini seringkali tidak cukup efektif dalam mengkomunikasikan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak terkait sistem tata surya kepada siswa.

Pendekatan yang terlalu tergantung pada gambar statis dalam pembelajaran sistem tata surya juga berpotensi mengurangi minat siswa dalam pembelajaran. Terlebih lagi, materi ini sering kali menjadi salah satu yang paling menarik bagi siswa, mengingat ketertarikan alamiah anak-anak terhadap ruang angkasa dan planet-planet. Ketika pendekatan pembelajaran tidak memadai untuk menggugah minat mereka, ada risiko siswa akan menganggap materi ini membosankan dan sulit dipahami.¹⁹ Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam pengajaran materi sistem tata surya di tingkat SD/MI. Pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan visual dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep ilmiah yang terkait dengan sistem tata surya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya ini menjadi salah satu aspek penting yang diperhatikan oleh guru dalam menentukan metode pengajaran yang tepat dengan menggunakan

¹⁷ Darmawan Harefa and Muniharti Sarumaha, *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini* (Pm Publisher, 2020); Ewita Cahaya Ramadanti, "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1 (2020): 1053–1062.

¹⁸ Suryadi, Hasil Wawancara Guru Kelas VI SDN Neglasari.

¹⁹ Muhammad Yasin et al., *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Menyongsong Pendidikan Di Era Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023); Durrah Sakinah and Rian Vebrianto, *Media Edukasi IPA (Berbasis VAK) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kemampuan Analisis Siswa Sekolah Dasar* (CV. Dotplus Publisher, 2023).

media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena keberadaan media pembelajaran memiliki fungsi untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.²⁰ Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kotak Tata Surya (KOTASU). Media ini termasuk dalam jenis empat dimensi yang memungkinkan siswa untuk mengalami materi pembelajaran secara lebih nyata. Dalam Media KOTASU, konsep-konsep sistem tata surya dapat diwujudkan dalam bentuk fisik yang dapat dilihat oleh mata manusia. Media ini berbentuk kotak yang menyerupai diorama, dengan lintasan orbit tata surya yang dirancang di tengah akan di desain lintasan orbit tata surya dan akan di pasang tiang - tiang untuk mengatur posisi planet. Pada sisi kanan dan kiri berisi materi sistem tata surya dan penjelasan dari masing – masing planet. Pada salah satu sisinya terdapat *challenge card* yang memuat tugas atau tantangan kritis. Penggunaan Media KOTASU diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual kepada siswa. Mereka dapat melihat secara langsung bagaimana planet-planet bergerak dalam tata surya, perbandingan ukuran antar planet, dan karakteristik unik dari setiap planet. Dengan cara ini, media pembelajaran berbasis KOTASU dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep-konsep ilmiah yang kompleks dalam sistem tata surya. Tidak hanya itu, penggunaan media ini juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan intelektual yang sangat penting dalam mengevaluasi informasi, menganalisis argumen, dan membuat keputusan yang didasarkan pada bukti yang ada. Media KOTASU dapat

²⁰ Rani Darmayanti, Phong Thanh Nguyen, and Annarosa Serpe, “Gema Cow-Pu: Development of Mathematical Crossword Puzzle Learning Media on Geometry Material on Middle School Students’ Critical Thinking Ability,” *Assyfa Learning Journal* 1, no. 1 (2023): 37–48; Tasya Firdausi Fyramadani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Youtube Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Getaran Dan Gelombang Kelas VIII SMP Negeri 7 Jember” (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

mengajak siswa untuk berpikir kritis saat mereka mengamati dan merenungkan fenomena-fenomena alam yang mereka lihat dalam model tata surya. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rumdhiatul Laili Karimah, dkk Tahun 2023, Dengan hasil penelitian, validasi ahli materi mendapatkan persentase 84% dan validasi dari ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kategori “Sangat Valid”, sedangkan hasil kelayakan media diorama mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Serta perhitungan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan rumus N-Gain mendapatkan hasil skor N-Gain 0.73 dengan persentase 73.37% kategori tinggi²¹. Ghaniy Khaafidhoh Ismawan Tahun 2019, Dengan hasil penelitian Penerapan media pembelajaran diorama dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS. Kenaikan rata-rata nilai siswa dari pretest ke posttest menjadi lebih baik dengan n-gain 0,24²². Atika Dwi Evasari, dkk Tahun 2022, Dengan hasil penelitian bahwa ada pengaruh positif penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal tersebut diketahui dengan perolehan terhitung sebesar 16.969 dan tabel yaitu 1,672 dengan $dk = n_1 + N_2 - 2$ ²³. Sischa Yunita Tahun 2018, Dengan hasil Presentase aktivitas guru sebesar 58,34%, 80,56%, dan 90,28%. Presentase aktivitas siswa sebesar 59,73%, 88,89%, dan 94,45%. Hasil belajar secara klasikal sebesar 41,39%, 87,50%, 93,75%²⁴. Sonia Melisari tahun 2023, Dengan

²¹ Rumdhiatul Laili, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SDN Jati Tengah 01 Kabupaten Blitar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (July 2, 2023): 5605–19, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8726>.

²² Ghaniy Khaafidhoh, “Pengembangan Media Diorama Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV-A SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang. Dengan Hasil Penelitian Penerapan Media Pembelajaran Diorama Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Muatan IPS” (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2019).

²³ Atika Dwi Evasari and Mariam Sri Aulia, “Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (March 25, 2022): 1, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>.

²⁴ Sischa Yunita, “Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Permasalahan Sosial Lingkungan Setempat Siswa Kelas IV SDN Plandi I Jombang,” *JPGSD* 6, no. 11 (2018).

hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis deskriptif menunjukkan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen = 80,88, sedangkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol = 75,29. Hasil perhitungan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (df) = 32 diperoleh $t_{hitung} = 2,125$ dan $t_{tabel} = 1,693$ dan hasil perhitungan uji independent simple test untuk nilai $Sig.(2-tailed) = 0,042$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$, maka data menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test eksperimen yang menggunakan media diorama lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata post-test kelas kontrol yang menggunakan media konvensional²⁵. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis diorama dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar kognitif mereka. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan Media KOTASU dalam pembelajaran sistem tata surya dapat diharapkan akan memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu penggunaan media KOTASU dalam pembelajaran sistem tata surya di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan hasil belajar, memotivasi peserta didik, serta memperkaya pengalaman pembelajaran. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga alat yang mengubah pengalaman siswa, menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik, efektif, dan bermanfaat dengan tujuan membantu siswa memahami konsep sistem tata surya dan memotivasi mereka untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan alam secara lebih mendalam. Maka dibuatlah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis KOTASU untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Materi Sistem Tata Surya di SD/MI.”

²⁵ Sonia Melisari, “Pengaruh Media Diorama Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu” (Bengkulu, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurang optimalnya pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik di sekolah.
2. Kurang aktifnya peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan berpendapat di sekolah.
3. Rendahnya keaktifan peserta didik dalam belajar di sekolah.
4. Rendahnya peserta didik dalam menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru di sekolah.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Batasan subjek dalam penelitian ini adalah dibatasi pada siswa kelas VI SD/MI.
2. Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu dan biaya penelitian) maka penelitian ini dibatasi masalah hanya pada pembuatan media KOTASU.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis KOTASU untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI materi sistem tata surya di SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat terutama:

1. Manfaat Teoritis

Agar dapat dijadikan referensi dan menambah wawasan serta dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan pengalaman belajar baru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis KOTASU yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem tata surya sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

c) Bagi Sekolah

Dapat memberi sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPA.

d) Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah wawasan, bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi dari peneliti untuk menciptakan media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini bernama KOTASU. Media pembelajaran KOTASU ini dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk memudahkan para peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran, maka media dirancang secara menarik dan sebaik mungkin. Adapun kriteria khusus dari pengembangan media KOTASU sebagai berikut:

1. Media KOTASU ini berbentuk kotak yang terbuat dari *impraboard* dan kertas karton. Pada bagian tengah akan di desain lintasan orbit tata surya untuk mengatur posisi planet. Pada sisi kanan dan kiri berisi materi sistem tata surya dan penjelasan dari masing – masing planet. Pada salah satu sisinya terdapat *challenge card* yang memuat tugas atau tantangan.
2. Media KOTASU dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi sistem tata surya.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan: terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori: terdiri dari Media KOTASU, keterampilan berpikir kritis, materi sistem tata surya, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

BAB III adalah metodologi penelitian: terdiri dari tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, model penelitian dan pengembangan, jenis data, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kriteria kelayakan produk.

BAB IV adalah hasil penelitian: terdiri dari hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian.

BAB V adalah penutup: terdiri dari simpulan dan saran.