

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran yang berpusat pada guru masih mendominasi di sekolah-sekolah saat ini, menjadikan guru lebih dominan dan siswa menjadi peserta yang lebih pasif dalam proses pembelajarannya (Kurniawan, 2015). Dalam proses Pembelajaran, guru sering kali menggunakan komunikasi satu arah yang membuat siswa menjadi tidak aktif karena tidak mengharuskan siswa berfikir (James & Winsor, 2004). Oleh sebab itu, guru perlu membuat proses pembelajaran dengan memastikan siswa berpartisipasi aktif. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru melalui interaksi individu melalui lingkungan dan informasi (Sharon, 2011). Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki siswa yaitu keterampilan berfikir kritis. Tujuannya salah satunya adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi secara maksimal. Selain itu, dengan kemampuan berfikir kritis siswa diharapkan mampu beradaptasi dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan masa depan (Jais, 2019).

Berfikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi, argumentasi (Fristadi & Bharata, 2015). Berfikir kritis adalah suatu proses mencari, menghasilkan, menganalisa, mengumpulkan dan mengkonsep informasi sebagai sebuah acuan dengan kesadaran pribadi dan kemampuan untuk meningkatkan kreativitas. Berfikir kritis merupakan proses yang bertujuan untuk membuat Keputusan yang masuk akal sesuai dengan yang dikerjakan. Berfikir kritis merupakan satu di antara tahapan berfikir tingkat tinggi. Berfikir kritis diperlukan untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga diperlukan berfikir kritis dalam membuat suatu Keputusan (Facione, 1990).

Banyak para ahli yang mengemukakan indikator dari berfikir kritis, salah satunya di kemukakan oleh Fisher. Fisher menyebutkan bahwa indikator

kemampuan berfikir kritis terdapat enam poin yaitu: (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, (3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah, (4) membuat kesimpulan, (5) mengungkapkan pendapat, dan (6) mengevaluasi argument (Fristadi & Bharata, 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sirnagalih di kelas V dalam proses pembelajarannya banyak peserta didik yang belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran baik itu dalam bertanya maupun dalam menyampaikan gagasan argumennya ketika berdiskusi. Peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru masih terpaku pada jawaban yang berasal dari materi yang diberikan dan belum bisa mengembungkan ide gagasannya secara lebih luas. Selain itu hasil tes kelas V pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendukung temuan studi pendahuluan. Terbukti kemampuan berfikir kritis siswa masih kurang, dengan hanya 20% dari 20 siswa yang tuntas dengan KKM 75 serta rata-rata skor siswa secara keseluruhan sebesar 55,75 yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang gagal memahami dan memecahkan masalah dalam berbagai situasi yang berbeda, tidak dapat memecahkan masalah kompleks dengan konsep yang telah siswa pelajari, serta membuat kesimpulan. Kurangnya keterampilan berfikir kritis yang diperlukan, penyebabnya adalah siswa sering menghafal ide dari pada memahaminya. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan tidak dimaksudkan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.

Sejalan dengan permasalahan yang telah disebutkan di atas, yaitu kurangnya kemampuan berfikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPA perlu adanya sebuah pengembangan dalam menggunakan model pembelajaran saat proses pembelajaran dilaksanakan (Zohar & Dori, 2003). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta memiliki sifat interaktif

di mana evaluasi hasil setiap fase dapat membimbing pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya (Branch, 2009).

Penerapan model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat dianggap sebagai jembatan yang menghubungkan peserta didik, materi, dan berbagai media pembelajaran. Metode ini memungkinkan pengintegrasian pembelajaran di dalam atau di luar kelas ke dalam materi pelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan untuk dilakukan dalam proses pembelajarannya, yaitu Analisa, desain atau perancangan, pengemangan, implementasi, dan evaluasi atau umpan balik (Sari, 2018). Pendekatan ADDIE membantu pendidik dalam mengorganisir proses pembelajaran dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan Model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan berfikir kritis siswa sebelum penerapan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) pada mata pelajaran IPA?
2. Bagaimana gambaran proses model pembelajaran ADDIE (*Analisis, Design, Development Implementation, And Evaluation*) dalam mata Pelajaran IPA?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa melalui penerapan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) pada mata Pelajaran IPA?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penilaian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPA di kelas V sebelum menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*).
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) dalam mata Pelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis siswa melalui penerapan model ADDIE (*Analisis, Design, Development Implementation, And Evaluation*) dalam mata Pelajaran IPA.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan adanya pemahaman akan pentingnya penguasaan berbagai model pembelajaran khususnya model pembelajaran ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah lmu pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan penelitian.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan suatu alternatif pembelajaran pada mata Pelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dengan penerapan model pembelajaran ADDIE

### **E. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pembelajar dan pebelajar, di mana fokusnya adalah membantu pebelajar dalam mengaitkan unsur-unsur pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh. Pemerolehan pengetahuan dapat berasal dari membaca literatur, mendengarkan, dan merasakan, sehingga pemahaman secara bertahap berkembang. Namun, perlu diakui bahwa pemahaman setiap individu, sebagai pebelajar, dalam memperoleh pengetahuan dapat berbeda satu sama lain. Pemerolehan pengetahuan dan pemahaman ini, ketika dilakukan bersama dalam kelas atau kelompok, dapat menghasilkan pemahaman baru (Fahrurroji, 2022).

Berpikir merupakan suatu proses alami yang memerlukan pengembangan. Berpikir kritis, sebagai suatu keterampilan, melibatkan pemikiran yang dapat dipertanggungjawabkan dan kondusif untuk penilaian baru. Kemampuan ini sangat responsif terhadap konteks, tergantung pada kriteria tertentu, dan melibatkan pengoreksian diri (Ennis, 1993).

Menurut definisi dari Paul dan Elder, berpikir kritis bukan hanya tentang menjadi pemikir yang lebih baik dalam semua aspek kehidupan, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan inti dari pemikir yang efektif. Ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, dan mencari Solusi (Paul & Elder, 2012).

Dalam konteks pengambilan keputusan, berpikir kritis dapat diartikan sebagai suatu bentuk pengaturan diri. Ini melibatkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi berdasarkan bukti, konsep, metodologi, kriteria, atau pertimbangan kontekstual. Semua ini menjadi dasar dalam membuat keputusan berpikir kritis (Facione, 1990).

Dengan merangkum beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk

berpikir secara wajar, beralasan, dan reflektif, dengan fokus pada pengambilan keputusan. Ini melibatkan respons terhadap indikator kejelasan dasar, inferensi, dan interaksi dalam suatu konteks tertentu. Dengan demikian, berpikir kritis bukan hanya sekadar suatu proses, melainkan suatu kemampuan yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan (Tumanggor & Mike, 2021).

Keterampilan penting dalam berfikir kritis diantaranya mengenal masalah, menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah-masalah itu, mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, mengenal asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan, memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas, menganalisis data, menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan, mengenal adanya hubungan logis antara masalah-masalah, dan menarik kesimpulan-kesimpulan dan kesamaan-kesamaan yang diperlukan (Ennis & Philosophy Documentation Center, 2011).

Adapun indikator-indikator dalam berfikir kritis yang dikembangkan oleh Ennis, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Berfikir Kritis**

<b>Kemampuan Berfikir Kritis</b>	<b>Sub Kemampuan Berfikir Kritis</b>
Memberikan penjelasan sederhana	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memfokuskan pertanyaan</li> <li>2. Menganalisis argument</li> </ol>
Membangun keterampilan dasar ( <i>basic support</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyesuaikan dengan sumber</li> <li>2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.</li> </ol>
Menyimpulkan ( <i>inference</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi</li> <li>2. Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi</li> <li>3. Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan.</li> </ol>

<b>Kemampuan Berfikir Kritis</b>	<b>Sub Kemampuan Berfikir Kritis</b>
Memberikan penjelasan lebih lanjut ( <i>advanced clarification</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkannya.</li> <li>2. Mengidentifikasi asumsi.</li> </ol>
Menyusun strategi dan taktik ( <i>strategy and tactics</i> ).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan Tindakan</li> <li>2. Berinteraksi dengan orang lain</li> </ol>

(Afriana dkk., 2021)

Mulyatiningsih (2016) mendefinisikan model pembelajaran ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Proses Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE) digunakan untuk memperkenalkan pendekatan desain instruksi yang memiliki catatan keberhasilan yang terbukti (Maribe Branch, 2009). Model ADDIE adalah model pembelajaran yang mencerminkan suatu pendekatan sistem yang menekankan analisis tentang bagaimana setiap komponen saling berinteraksi. Proses ini memerlukan koordinasi di setiap tahapnya. Model ADDIE bukan hanya panduan linier, tetapi juga suatu pendekatan sistem yang menekankan koordinasi dan interaksi antara komponen-komponennya. Dalam hal ini, setiap tahap saling terkait dan memerlukan koordinasi yang baik untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan pelatihan atau pengembangan instruksional yang dihasilkan (Utami & Kurnia Sri Utami, 2022).

Rusmayana (2021) mengemukakan bahwa terdapat lima tahapan dalam proses pelaksanaan model pembelajaran ADDIE , yaitu:

1. *Analisis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya (Rusmayana, 2021).

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya (Rusmayana, 2021).

3. *Development*

*Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan (Rusmayana, 2021).

4. *Implementation*

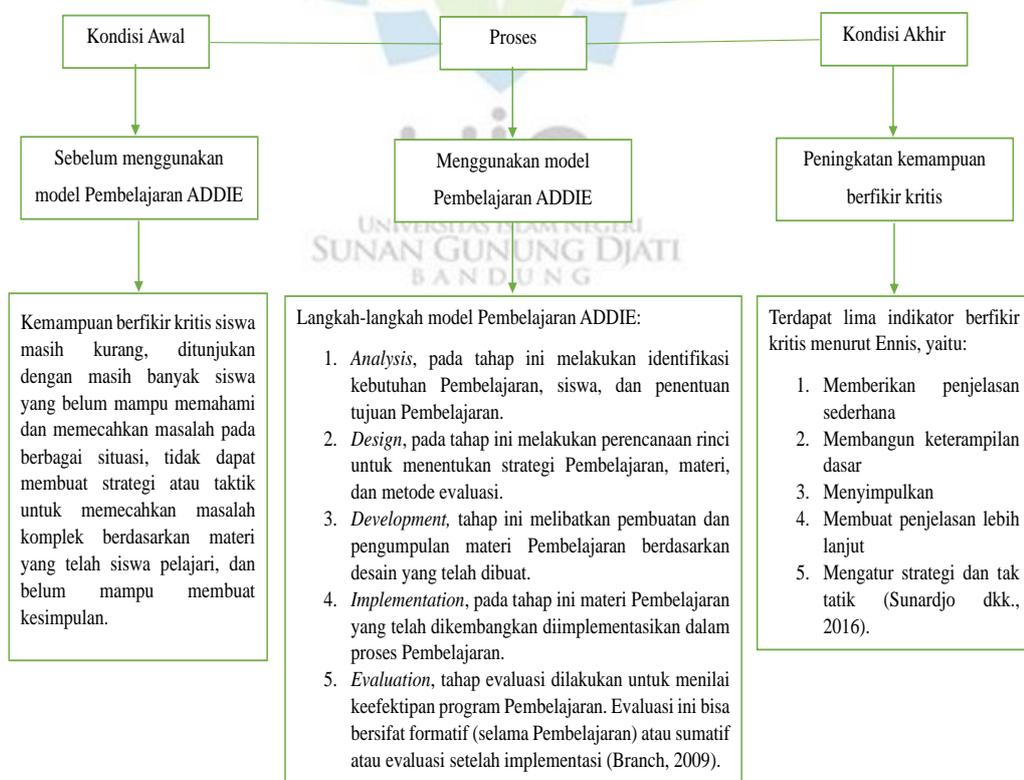
Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat

diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat (Rusmayana, 2021).

### 5. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan (Rusmayana, 2021).

ADDIE bersifat sistematis karena menetapkan aturan, prosedur, dan protokol yang membentuk pendekatan yang bertanggung jawab dalam merancang instruksi. Dengan menetapkan aturan dan prosedur ini, ADDIE membantu membentuk suatu kerangka kerja yang terorganisir untuk pengembangan pembelajaran.



**Gambar 1.1 Kerangka Berfikir**

## **F. Hipotesis**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Penerapan model ADDIE diduga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Sirnagalih Kabupaten Bandung Barat”.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pokok masalah di atas diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah Saputri (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Melalui Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Punukan, Wates, Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa yang pada kondisi awal 54,67 sedangkan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan inkuiri terbimbing pada siklus I rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa mencapai angka 71,5 (kategori baik) dan pada siklus II pencapaian kemampuan berfikir kritis siswa mencapai rata-rata 77,63 (kategori baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran IPA menggunakan metode inkuiri (Saputri, 2014). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah Saputri dengan peneliti yaitu pada variable Y nya sama-sama menekankan pada kemampuan berfikir kritis dan mata pelajarannya IPA serta dilakukan di kelas V. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya yaitu pada variabel X yang digunakan Nur Indah Saputri yaitu metode Inkuiri sedangkan variabel yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. Lokasi penelitian yang dilakukan Nur Indah Saputri dilaksanakan di SDN Panukan, Wates, Kulon Progo sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SDN Sirnagalih Kabupaten Bandung Barat.

2. Skripsi Alifira Rizkitania (2021), dengan judul “Penerapan Model ADDIE Pada Perancangan Permainan Ular Tangga Digital Berbasis Budaya Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Animate”. Hasil penelitian berdasarkan validasi ahli media dan materi menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital berbasis budaya yang dirancang melalui model ADDIE layak untuk digunakan sebagai media belajar siswa dan kain tenun Baduy dapat diintegrasikan dengan materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Respon siswa terhadap media permainan ular tangga digital berbasis budaya membuat siswa tertarik untuk mempelajari matematika dan kebudayaan (Rizkitania, 2021). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Alifira Rizkitania dengan peneliti terletak pada variabel X yaitu menggunakan model pembelajaran ADDIE, selain itu penelitiannya sama-sama dilakukan di tingkat sekolah dasar. Adapun perbedaannya, Alifira Rizkitania menggunakan mata Pelajaran matematika sedangkan peneliti menggunakan mata Pelajaran IPA. Selain itu, Alifira Rizkitania melakukan Penelitian di kelas IV, sedangkan penulis melakukan Penelitian di kelas V. Selanjutnya, Skripsi Alifira Rizkitania menggunakan metode menggunakan dua metode yang terdiri dari metode etnografi, sedangkan Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Selain itu, Alifira Rizkitania Lokasi penelitiannya di daerah suku Banduy dan di SDN Pasar Baru 1 Kota Tangerang, sedangkan Peneliti di SDN Sirnagalih Kabupaten Bandung Barat.
3. Skripsi yang ditulis oleh Abbas dan Hukrandi. (2024). dengan judul “Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual dan Praktik di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Model ini memberikan kerangka kerja

yang terstruktur untuk merancang kurikulum dan metode pengajaran yang interaktif dan menarik, seperti diskusi kelompok dan penggunaan media audiovisual. Penelitian ini juga mengidentifikasi pentingnya analisis kebutuhan siswa untuk memahami latar belakang dan tantangan yang dihadapi, serta menekankan perlunya evaluasi formatif dan sumatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, model ADDIE terbukti sebagai alat yang efektif dalam pengembangan perangkat pembelajaran di bidang PAI (Abbas & Hukrandi, 2024). Persamaan dari penelitian yang digunakan oleh Abbas dan Hukrandi dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE dan lokasi penelitiannya dilakukan di tingkat Sekolah. Adapun perbedaannya, Penelitian yang dilakukan oleh Abbas dan Hukrandi menggunakan metode studi Pustaka sedangkan penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Selain itu, penulis melaksanakan Penelitian secara langsung di SDN Sirnagalih Kabupaten Bandung Barat.

