

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perubahan dalam setiap fase kehidupan dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sungguh tidak dapat dihindarkan, termasuk dalam ranah pendidikan. Pengaruh *society* 5.0 telah memberi tantangan besar khususnya bagi guru karena informasi dan sumber belajar sangat mudah didapatkan (Mulyasa, 2021: 1). Namun, teknologi tidak akan pernah menggantikan peran guru. Hal ini dikarenakan, pendidikan merupakan ruang dan konteks belajar dimanapun, siapapun dan kapanpun pembelajaran dilaksanakan dengan adanya koneksi batin dan proses yang tercipta maka teknologi secanggih apapun tidak akan mampu menggantikan (Mulyasa, 2021: 1-2). Oleh karena itu, terdapat beberapa alternatif dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan era milenial ini. Salah satunya mendayagunakan IPTEK untuk mengembangkan kompetensi guru secara berkelanjutan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan abad 21 (Mahanal, 2014: 1).

Kemampuan abad 21 merupakan keterampilan yang mesti dikuasai oleh siswa dalam rangka mempersiapkan diri menjadi generasi emas 2045. Ada empat macam keterampilan belajar yang harus dimiliki oleh siswa di abad 21 ini. Keterampilan tersebut berupa keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, serta berkomunikasi. Dengan adanya kemampuan tersebut dapat mengembangkan sikap dan kemampuan individu siswa secara langsung untuk berdaya guna, inovatif, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun

pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain sehingga berpartisipasi secara efektif dalam pembelajaran (Zubaidah, 2016: 9).

Namun, harapan tersebut kontradiktif dengan yang terjadi sekarang. Semenjak Maret 2020 kasus Covid-19 pertama kali diumumkan, pendidikan di Indonesia mati suri dan pembelajaran mau tidak mau harus di rumahkan. Sebagai alternatifnya, pembelajaran daring menjadi solusi, dimana guru dan siswa menggunakan perantara berupa aplikasi yang ada pada gadget. Hal ini telah mengubah paradigma pembelajaran yang menuntut satuan pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan segala situasi menggunakan teknologi. Sehingga media komunikasi menjadi salah satu kebutuhan yang mendasar dalam aktivitas kehidupan (Nandia & Ramdani, 2022: 15).

Seiring berjalannya waktu, perlahan-lahan pandemi Covid-19 mulai menghilang dan berangsur normal kembali. Walaupun demikian, dampak pandemi Covid-19 telah meninggalkan luka yang mendalam bagi pembelajaran khususnya siswa. Faktornya dapat berupa terlalu lama melakukan *screen learning*, tidak terbiasa berinteraksi bahkan akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol telah menimbulkan candu dan membawa pengaruh besar dalam kehidupan siswa. Kondisi ini tentu dapat mengubah kepribadian, pola pikir, serta tingkah lakunya. Akibatnya siswa memiliki perilaku antisosial, ketidakstabilan emosi, menutup diri bahkan sulit berpartisipasi dengan dunia nyata (Rini & Huriyah, 2020: 193).

Maka dari itu, sebagai bekal untuk menangani permasalahan tersebut adalah dengan keterampilan abad 21 berupa aspek berpikir kritis dan kolaborasi. Urgensi kemampuan ini yaitu agar siswa mampu menyelesaikan masalah dalam

pembelajaran, penalaran logis dan kritis, mampu bersosialisasi, berkomunikasi baik dan efektif, peka terhadap lingkungan sekitar, serta mampu mengendalikan ego dan emosi (Rahmawati, 2019: 431). Kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi ini juga menjadi keterampilan yang penting dikuasai siswa yang termaktub dalam Kurikulum Merdeka. Penekanan pembelajaran harus berorientasi pada siswa, menuntut siswa terlibat aktif dan partisipatif, serta merefleksikan sikap, dan nilai-nilai yang menunjukkan kepedulian terhadap kehidupan, lingkungan dan masa depan, merujuk pada profil pelajar Pancasila (BSKAP Kemendikbudristek, 2022: 7). Maka dari itu, kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi ini sangat perlu dikembangkan dalam satuan pendidikan sekolah.

Dalam penelitian ini berfokus pada Sekolah Menengah Pertama yang ada di Tanjungpinang dan sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Adapun sekolah tersebut salah satunya SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang. Implementasi Kurikulum Merdeka yang dilaksanakan SMPIT As-Sakinah adalah Mandiri Berubah. Maksudnya, sekolah diberikan keleluasan dalam mengaplikasikan perangkat pembelajaran yang sediakan. Implementasi Kurikulum Merdeka saat ini hanya diterapkan pada kelas VII. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah, peneliti melihat fenomena dan menemukan permasalahan yang dihadapi.

Pertama, transisi pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka secara total menjadi tantangan bagi guru untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran selama masa pandemi. Kedua, implementasi Kurikulum Merdeka yang menjadi terobosan baru membuat guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran dengan

karakteristik siswa, lingkungan belajar dan sumber belajar. Guru juga menuturkan bahwa memerlukan waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan administrasi, modul ajar dan proyek profil pelajar pancasila. Hal ini mengakibatkan beban dan tugas guru semakin bertambah. Ketiga, sarana dan prasarana seperti laboratorium masih belum tersedia karena sekolah masih dalam tahap pembangunan. Selain itu, buku penunjang pembelajaran masih terbatas sehingga hanya mengandalkan informasi dari guru. Keempat, efek pembelajaran daring yang meninggalkan trauma dimana siswa terlibat pasif saat pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung malu-malu untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat. Begitu juga dalam hal kerja kelompok. Siswa masih kurang memahami peran dan tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok. Ada beberapa yang pasif dan mendominasi saat diskusi. Tentu hal ini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran bahkan kompetensi dan hasil belajar siswa. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum pada semua mata pelajaran adalah 75. Kelima, guru telah menggunakan beberapa model klasik untuk pembelajaran misalnya metode diskusi. Selanjutnya, khusus dalam pembelajaran IPA memiliki karakteristik keterpaduan disiplin ilmu fisika, kimia dan biologi. Materi fisika pada IPA menjadi materi yang paling sulit untuk siswa pahami. Selain itu, materi biologi yang juga menjadi kesulitan bagi siswa salah satunya materi klasifikasi makhluk hidup. Pada saat observasi di kelas, ada beberapa siswa yang belum dapat membedakan dari jenis makhluk hidup. Hal ini menandakan siswa perlu meningkatkan pemahaman dengan kemampuan berpikir kritis khususnya pada materi materi klasifikasi makhluk hidup.

Materi klasifikasi makhluk hidup adalah salah satu materi yang kompleks dan cukup sulit, mengingat banyaknya keragaman makhluk hidup yang ada di dunia. Materi ini menuntut siswa untuk memahami dan mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda di sekitar berdasarkan karakteristiknya. Hal ini sulit siswa pahami karena menyangka semua makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang sama. Sehingga mempengaruhi persepsi siswa yang kurang tepat untuk tingkatan pembelajaran selanjutnya. Maka dari itu diperlukan seperangkat perencanaan pembelajaran yang mendukung siswa peka terhadap makhluk hidup dan benda di sekitar serta mengasah kemampuan abad 21 seperti, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif. Dalam hal ini, model PjBL (*Project-based Learning*) adalah model yang tepat untuk menjawab persoalan tersebut.

Model PjBL merupakan salah satu jenis dalam pembelajaran kooperatif dan akomodatif, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata (Priansa, 2017: 42). Dengan model PjBL, siswa dilatih untuk membuka pola pikir siswa dari sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa diajak untuk melaksanakan proyek sebagai wujud menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan terpadu, yang diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi diri serta melancarkan hubungan, kerja, dan tugasnya. Peranan hubungan kerja dapat membangun komunikasi personal siswa, menjadikan siswa mampu berkarya dengan ide dan gagasannya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa (Priansa, 2017: 43).

Belum diketahuinya pengaruh model PjBL di SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang menjadi kajian yang menarik sehingga perlu untuk diungkapkan. Oleh karena itu, dari uraian dan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP As-Sakinah Tanjungpinang, guna bermanfaat untuk menyelesaikan tantangan di masa depan nantinya.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa secara simultan pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, dapat ditarik sebuah tujuan yaitu:

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang.
2. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang.
3. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Project-based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa secara simultan pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPIT As-Sakinah Tanjungpinang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan bagi pembaca khususnya bagi guru, siswa, dan pustakawan di sekolah yang bersangkutan.
2. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan lanjutan dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa.