

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi pembangunan suatu bangsa. Apabila pendidikan tidak berjalan dengan maksimal, maka pembangunan juga tidak akan terlaksana secara optimal. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan salah satu media pembangunan yang memiliki posisi paling strategis dalam sebuah negara. Afifah (2015) mengungkapkan bahwa permasalahan pendidikan yang dialami bangsa Indonesia begitu kompleks. Di era ini, permasalahan tidak hanya berkaitan dengan peraturan dan anggaran, melainkan pada persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem. Permasalahan yang terkait dengan kualitas pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang satuan pendidikan.

Melihat permasalahan tersebut, pada zaman era revolusi 4.0 atau era digitalisasi ini, pendidikan diharapkan menjadi pilar yang sangat penting agar dapat menciptakan insan manusia yang cerdas, berguna, kompetitif, kreatif, serta mampu bersaing dengan masyarakat global. Sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Oleh karena itu, untuk dapat mewujudkan hal tersebut, maka pendidikan di Indonesia pada dewasa ini semestinya bersandar pada empat pilar pendidikan sebagaimana yang telah dianjurkan oleh Komisi Internasional *UNESCO*, hal ini didasari bahwa pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (*education as organized and sustained communication designed to bring about learning*). Adapun keempat pilar tersebut, antara lain: *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Serta ada satu pilar pelengkap yang tidak kalah penting sebagai pelengkap keempat pilar tersebut yaitu *learning how to live sustainabilities*. Dalam *learning to know* siswa memperoleh pengetahuan yang berkesinambungan dengan pengalaman hidup yang dimilikinya dalam artian dengan adanya keterkaitan antara pengalaman hidup dan konsep dasar pengetahuan yang diajarkan di sekolah akan memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya. Dalam *learning to do* siswa diberikan motivasi supaya dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Dalam *learning to be* siswa diharapkan agar dapat memahami makna kehidupan dan membedakan hal baik dan buruk maupun benar dan salah dalam kehidupannya. Dalam *learning to live together* siswa sebagai sosok makhluk sosial dapat memahami dan menerapkan makna dari hidup untuk berdampingan dengan orang lain, serta paham makna dari saling ketergantungan yang terjadi dalam lingkungannya. Selanjutnya, *learning to live sustainability*, yaitu siswa diharapkan dapat menerapkan makna dalam

masyarakat melalui pendidikan hidup yang berkesinambungan. Jadi, melalui keempat pilar pendidikan tersebut diharapkan peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang utuh, sadar akan segala hak dan kewajibannya, serta dapat menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal dan kelangsungan hidupnya serta kelestarian lingkungan alam tempat kehidupannya (Dantes, 2017).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0 saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya. Revolusi ini mengakibatkan terjadinya perubahan paradigma pendidikan yang berfokus pada *knowledge production* dan *innovation applications of knowledge*. Salah satu elemen penting yang harus menjadi perhatian untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa pada era ini adalah mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad ke-21 (*Learning and Innovations Skills*). Tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Tuntutan era 4.0 mengisyaratkan agar siswa mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi diri artinya tuntutan guru adalah harus siap membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran di sekolah (Supriatna, 2018).

Kondisi era revolusi industri 4.0 direspon oleh Kemendikbud dengan mengeluarkan terobosan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu menghasilkan lulusan yang siap bersaing secara global di masa depan. Menurut Prihadi (2017), hal tersebut dapat terwujud dengan cepat tidak hanya tuntutan pada kinerja guru dalam mengubah metode pembelajaran, tetapi juga peran dan tanggung jawab pendidikan dalam proses pembelajaran (Prihadi, 2017). Terobosan yang dilakukan oleh Kemendikbud adalah dengan melaksanakan pembelajaran abad 21 melalui kurikulum 2013 yang berbasis pada siswa. Pemberlakuan kurikulum 2013 ini menerapkan pembelajaran 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaboration, Creativity*). Salah satu muatan pelajaran yang erat kaitannya dalam melatih kemampuan 4C yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA pada umumnya memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menjawab tantangan di era digitalisasi ini. Hal ini senada dengan pendapat Sudana, dkk. (2010) yaitu salah satu kunci kesuksesan dalam peningkatan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dunia sehingga dapat memasuki era teknologi informasi adalah muatan pelajaran IPA. IPA secara alamiah memiliki konsep pemikiran dan pemahaman yang terintegrasi dalam pengembangan kemampuan berpikir yang sistematis dan analitis. Oleh sebab itu, pendidikan IPA harus ditanamkan sejak mulai di Sekolah Dasar. Menurut Jayanti (2017), pendidikan IPA sebagai salah satu aspek pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam

menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, mampu mengambil keputusan, dan memecahkan masalah serta mengaplikasikannya dalam kehidupan untuk kesejahteraan umat manusia. Selain itu, Rahayuni (dalam Adiwiguna, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks karena memerlukan kemampuan berpikir kritis dalam melakukan analisis terhadap sebuah permasalahan. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan mendapat pengalaman dalam bentuk pengetahuan kemampuan untuk menalar dengan berbagai konsep dan prinsip IPA sehingga kemampuan yang diperoleh dapat digunakan untuk mengungkap fenomena-fenomena dan menerapkan prinsip-prinsip IPA dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah hasil belajar IPA. Hasil belajar IPA merupakan segenap perubahan tingkah laku berupa penguasaan terhadap produk IPA, proses IPA, dan sikap ilmiah yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dalam mengikuti proses pembelajaran IPA. Oleh sebab itu, sudah menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah dan pihak-pihak yang terlibat di bidang pendidikan dalam peningkatan hasil belajar siswa secara berkesinambungan.

Kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil studi lembaga Survei Pendidikan Internasional yang dilakukan oleh *TIMSS (Trend in International Mathematics and Science Study)* pada tahun 2015, menunjukkan bahwa nilai IPA siswa di Indonesia masih berada di bawah *TIMSS scale centerpoint*, yaitu sebesar 397 dan berada pada peringkat ke-45 dari 48 negara. Hasil studi lain yang

dilakukan oleh *PISA (Programme for International Student Assessment)* pada tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara. Dalam kategori Sains, Indonesia memperoleh skor 396, jauh di bawah rata-rata skor *OECD (Organization for Economic Co-operation and Development)* sebesar 489. Pada hasil tersebut, Indonesia hanya ada di atas negara-negara seperti: Kosovo, Filipina, Lebanon, dan Maroko. Negara Indonesia bahkan masih berada di bawah Macedonia Utara dan Georgia. Jika dibandingkan dengan sesama Asia Tenggara, Indonesia ada di bawah Thailand dan Singapura. (*OECD, 2016*)

Penelitian Nurjanah (2016) menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah. Rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar negeri yang ada di Gugus Untung Surapati, Kecamatan Denpasar Timur, dapat ditemukan dari hasil nilai rata-rata Penilaian Akhir Tahun (PAT) dalam muatan pelajaran IPA siswa kelas empat yang masih berada pada kategori cukup yaitu berada di bawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Meskipun dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya melihat hasil belajar saja tetapi juga proses dalam pembelajaran tersebut. Namun setidaknya, dengan melihat hasil belajar siswa dapat memberikan gambaran sebagai tolak ukur mengenai tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap muatan pelajaran tertentu. Adapun nilai rata-rata Penilaian Akhir Tahun (PAT) siswa kelas IV untuk muatan pelajaran IPA Semester II Tahun Ajaran 2018/2019 SD Negeri di Gugus Untung Surapati, Kecamatan Denpasar Timur disajikan pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) IPA Siswa Kelas IV Semester II Tahun Ajaran 2018/2019 SD Negeri di Gugus Untung Surapati, Kecamatan Denpasar Timur

No	Nama Sekolah	KBM	Rata-rata	Predikat
1.	SDN 14 Dangin Puri	70	64	C
2.	SDN 4 Sumerta	70	68	C
3.	SDN 6 Sumerta	70	68	C
4.	SDN 7 Sumerta	70	67	C
5.	SDN 9 Sumerta	70	65	C
6.	SDN 11 Sumerta	70	66	C

Sumber: Dokumen Guru Kelas IV SD Negeri di Gugus Untung Surapati, Kecamatan Denpasar Timur Tahun 2019

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai Penilaian Akhir Tahun (PAT) Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Semester II Tahun Ajaran 2018/2019 SD Negeri di Gugus Untung Surapati, Kecamatan Denpasar Timur belum berada pada kategori baik atau masih berada di bawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Hal ini tentu menunjukkan gambaran mengenai tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap muatan pelajaran yang bisa dikatakan belum memadai. Indikasinya tentu ada yang keliru dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Maka dari itu, untuk mengetahui permasalahan rendahnya hasil belajar IPA tersebut, maka dilakukan observasi melalui wawancara dengan guru maupun siswa di masing-masing sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut,

terungkap beberapa permasalahan sebagai penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa, yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa kurang antusias atau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan menganggap bahwa materi yang diajarkan kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dibelajarkan;
- b. Pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu dalam kegiatan pembelajaran didominasi dengan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang interaktif. Kegiatan pembelajaran juga cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), yaitu proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa artinya siswa hanya dijadikan sebagai objek pendidikan yang bertugas hanya mencatat, mendengarkan, dan menghafalkan materi pembelajaran tanpa adanya proses berpikir, baik berpikir logis, kreatif, dan kritis;
- c. Siswa kurang dibiasakan bekerja secara kelompok sehingga mengakibatkan kecenderungan yang pintar akan semakin pintar dan yang kemampuannya kurang akan semakin mengalami kesulitan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki diakibatkan karena tidak adanya pertukaran pendapat atau diskusi terhadap permasalahan yang dihadapi;
- d. Motivasi belajar siswa masih rendah sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru sudah berupaya untuk memotivasi siswa

dengan jalan memberikan penguatan-penguatan kepada siswa namun belum diberikan secara optimal.

Temuan lapangan ini menunjukkan bahwa guru hanya memperkenalkan muatan pelajaran IPA sebatas dimensi produk saja. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber atau media belajar sehingga proses pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas saja. Padahal hakikat belajar IPA sesungguhnya adalah proses belajar dari alam sekitar. Menurut Warpala (dalam Rohani, 2018), pemanfaatan lingkungan yang kaya dengan informasi (sumber belajar) akan mendorong terjadinya proses pembelajaran yang aktif serta dikatakan pula bahwa pembelajaran menjadi sebuah sistem yang komprehensif yang dapat mendorong: 1) inisiatif, perhatian, dan tanggung jawab siswa, 2) mengembangkan studi dan investigasi dalam konteks yang kaya informasi dan penuh arti, dan 3) mewujudkan aktivitas dinamis yang menumbuhkembangkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Demikian pula yang diamanatkan oleh pembelajaran kurikulum 2013 bahwa ada beberapa alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah, yaitu diantaranya: a) bahwa IPA bermanfaat bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materiil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan, b) apabila IPA diajarkan menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan muatan pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan masalah sendiri”, c) apabila IPA diajarkan

melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri, maka IPA tidaklah merupakan muatan pelajaran yang bersifat hafalan belaka, dan d) muatan pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Mahardita, 2017).

Perubahan mendasar yang sangat penting yang harus dicermati dan diimplementasikan oleh guru ketika membelajarkan siswa, yaitu terletak pada pola pikir kurikulum 2013. Pola Pikir yang terkandung di dalam kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, yaitu sebagai berikut: 1) dari *teacher centered* (pola pembelajaran yang berpusat pada guru) menjadi *student centered* (pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik); 2) dari pola pembelajaran yang dilakukan hanya satu arah saja (hanya adanya interaksi guru dengan peserta didik saja) menjadi pembelajaran yang interaktif (adanya interaksi antara guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, atau sumber/media lainnya); 3) dari pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi dan juga dapat diperoleh melalui internet); 4) dari pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains); 5) dari pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim); 6) dari pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; 7) dari pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; 8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi

pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*); dan 9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis. (Kemdikbud, 2013)

Pembelajaran kritis yang diharapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 ialah mampu menghasilkan *output* yaitu peserta didik dapat berpikir kritis. Berpikir kritis adalah suatu aktivitas berpikir mengenai ide-ide atau gagasan yang berkaitan dengan konsep atau suatu permasalahan yang dipaparkan (Susanto, 2013). Menurut Johnson (2007) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah aktivitas mental sistematis yang dilakukan oleh orang-orang untuk memperluas pemahaman mereka dengan menggunakan pikiran terbuka.

Guru secara tidak langsung dapat memberikan atau menumbuhkan kemampuan berpikir kritis kepada siswa, tetapi guru dapat mengembangkan strategi mengajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dari itu, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, diperlukan strategi dan model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara aktif sehingga mampu mengubah cara belajar siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Budiana (dalam Azizah, dkk. 2016), “Dalam penelitiannya ditemukan bahwa persentase skor masing-masing aspek kemampuan berpikir kritis kurang dari 40%”, oleh karena itu, berpikir kritis merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan untuk mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan mampu menyelesaikan masalah melalui pemahamannya setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Guna mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Penerapan strategi dan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan kesuksesan dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat kompleks. Siswa dituntut secara aktif untuk menggali informasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya. Sama halnya dalam pembelajaran IPA, pembelajaran yang baik seharusnya berpusat pada siswa (*student centered*) bukan hanya berpusat kepada guru (*teacher centered*) agar siswa tidak pasif dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik adalah menguasai sejumlah keterampilan mengajar, khususnya mampu menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berangkat dari permasalahan di atas, dirasa penting untuk mengkaji model pembelajaran abad 21 yang tepat dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran abad 21 secara sederhana dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik terutama pada sekolah-sekolah formal. Menurut *National Education Association (n.d.)* telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “*The 4Cs*” yang sekarang dikenal dengan 4C, meliputi: *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Creativity* (kreativitas). Berdasarkan hal tersebut, maka penerapan model pembelajaran kooperatif dapat

menjadi salah satu pilihan dalam pembelajaran abad 21 ini. Menurut Trianto (dalam Suantara, 2019), model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran disusun dalam usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sifat kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan, yaitu antara lain: siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih keterampilan siswa, memunculkan interaksi aktif antara siswa dengan guru dalam suasana belajar yang menyenangkan (Isjoni, 2010). Lie (2002) menyatakan sebagai berikut.

“Cooperative learning dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk kerja sama dengan siswa lain sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang mengacu kepada 4C yaitu kolaboratif dengan bentuk tugas terstruktur, dan akan berjalan apabila sudah terbentuk satu kelompok atau satu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang saja.”

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan sejumlah siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Hubungan antar siswa dalam berkelompok dapat dibangun melalui komunikasi antar kelompok selama proses pembelajaran.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif yang ada dengan berbagai macam cara dan media yang relevan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kajian ini, digunakan pembelajaran kooperatif model *carousel feedback*. *Carousel feedback* dikembangkan oleh Kagan dan Kagan (2009). Kagan dan Kagan (2009) menjelaskan pada model *carousel feedback* setiap kelompok menyelesaikan pekerjaan mereka, kemudian berotasi ke kelompok lain untuk mengamati kerja kelompok lain, mendiskusikan, mengkritisi, dan memberikan umpan balik atau tanggapan atas pekerjaan kelompok tersebut. Rotasi dilakukan setiap kelompok secara bergiliran sampai kembali ke tempat semula. Model pembelajaran *carousel feedback* bermanfaat agar siswa dapat mempraktikkan keterampilan evaluasi, mencermati dan mendiskusikan berbagai tugas yang diberikan, menunjukkan usaha mereka, dan mengevaluasi pekerjaan orang lain serta mengungkapkan opini atau pendapat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* mampu memfasilitasi proses *scaffolding* melalui tutor sebaya serta memberikan umpan balik yang nantinya dapat melatih kemampuan berpikir siswa agar lebih bermakna melalui kegiatan diskusi dan pemberian umpan balik. Mahanal et al (2007) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna jika sering terjadi proses umpan balik baik berupa pertanyaan dan opini atau pendapat. Menurut Kagan & Kagan (2009) model pembelajaran *carousel feedback* mengajak siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tersebut diperoleh pada saat siswa memberikan umpan balik atas hasil kerja kelompok lain. Apabila semakin tinggi kemampuan berpikir kritis siswa, maka pemahaman konseptual

siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan rasional yang dipaparkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Carousel Feedback* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Beberapa permasalahan tersebut, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembelajaran IPA yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher centered*);
- b. Kurangnya inovasi pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru;
- c. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran IPA, misalnya: penggunaan media dan sumber belajar;
- d. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran IPA masih rendah;
- e. Siswa hanya menulis, mendengar penjelasan, dan menghafal materi pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan dan pasif dalam proses pembelajaran sehingga jarang memberikan respon terhadap masalah yang diajukan oleh guru sehingga dapat

berpengaruh pada rendahnya hasil belajar IPA siswa dilihat dari beberapa siswa masih belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, permasalahan yang ditemui di Sekolah Dasar sangatlah luas, maka dari itu, permasalahan yang dibahas dari penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

- a. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*);
- b. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah;
- c. Hasil belajar IPA siswa masih rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Carousel Feedback* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang dipaparkan, terdapat tiga rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kritis antar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur?

- b. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur?
- c. Secara simultan, apakah terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis antar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur;
- b. Mengetahui pengaruh hasil belajar antar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur;

- c. Mengetahui pengaruh secara simultan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA antar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Kecamatan Denpasar Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback*. Adapun manfaat penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu: aspek teoretis dan aspek praktis yang akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terutama bagi pengembangan model pembelajaran IPA;
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan dan pemikiran mengenai kemampuan berpikir kritis;
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback* pada muatan pembelajaran IPA

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan manfaat teoritis yang telah dikemukakan, maka dapat disebutkan manfaat praktisnya adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Siswa mendapat pengalaman belajar langsung yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA;

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan atau alternatif berharga bagi para guru dalam memilih, merancang, dan melaksanakan model pembelajaran IPA yang dapat memotivasi serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *carousel feedback*;

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan dan dasar pertimbangan bagi sekolah dan komite sekolah untuk merumuskan kebijakan-kebijakan sekolah yang memberikan kesempatan kepada guru untuk selalu berinovasi dan mengembangkan berbagai model pembelajaran inovatif. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi berharga bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran sehingga sekolah mampu mengemban misinya sebagai institusi yang menghasilkan *output* berupa SDM yang berkualitas;

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi para peneliti lain untuk meneliti aspek variabel lain yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep atau teori-teori tentang pembelajaran serta menambah wawasannya untuk mendapatkan model pembelajaran inovatif yang nantinya dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

