

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin canggih dan secara tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aspek pendidikan, dengan teknologi dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar dan berpikir kritis (Ngatminiati et al., 2024). Jika penggunaan teknologi dibiasakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran, maka Indonesia berpotensi mencetak generasi yang unggul dalam memanfaatkan teknologi modern, yang terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman (Atikoh, 2023). Dengan berpikir kritis, peserta didik mampu menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan data dan fakta (M. P. Wulandari et al., 2024). Menurut Isma et al. (2022) kemampuan berpikir kritis sangatlah penting dalam pembelajaran berbasis teknologi saat ini karena dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis tentang masalah dan menemukan Solusi dari masalah tersebut. Menurut Saputra (2020) berpikir kritis adalah salah satu teknik berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk membangun sistem konseptual siswa. Selain itu, pengalaman bermakna yang diberikan kepada siswa dapat membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis mereka. Pengalaman seperti itu dapat mencakup kesempatan untuk memberikan pendapat secara lisan atau menulis.

Adapun berkaitan tentang berpikir kritis dalam Islam, berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat dianjurkan dan merupakan salah satu tanda keimanan yang kuat. Hadis dan Al-Quran banyak menekankan betapa pentingnya menggunakan akal untuk memahami kebenaran, menghindari kesalahan, dan menjalani hidup sesuai dengan ajaran Allah. Dalam Alquran, surat Ali Imran ayat 190–191, juga ada perintah untuk berpikir kritis. Allah SWT berkata:

﴿إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِيَ الْأَلْبَابِ ۝١٩٠﴾

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya : “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka."*

Berdasarkan ayat di atas, berpikir kritis berarti berpikir tentang kebesaran Allah SWT. Umat Islam diminta untuk mengingat kebesaran-Nya setiap hari dan takut akan siksaannya. Oleh karena itu, dalam pendidikan, berpikir kritis berarti memiliki pemikiran yang cerdas dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah.

Namun, berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 dalam OECD (2024), yang menunjukkan bahwa skor sains Indonesia berada di peringkat 67 dari 81 negara dengan skor 383. PISA mencatat mayoritas siswa Indonesia hanya mampu menjawab soal pada level 1 dan 2 dari 6 level, sehingga disimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Taleumbanua et al., 2025)

Hal ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh Ilhamdi et al. (2020) menunjukkan bahwa kemampuan siswanya untuk menjawab pertanyaan masih bergantung pada buku dan hafalan, sehingga kemampuan berpikir kritis dan memahami materi masih kurang. Siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran IPA karena guru masih mendominasi. Faktor-faktor yang menyebabkan masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis diantaranya penggunaan media dan model yang pembelajaran yang kurang mengasah keterampilan siswa dalam berpikir kritis, dan proses pembelajaran yang lebih menekankan pada menghafal konsep. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Murti Harsih & Wahyudi (2023) juga menunjukkan hasil yang sama bahwasannya hanya 4 siswa atau 19% saja yang tuntas sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa. Dari data

tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam pelajaran IPA termasuk rendah. Ini karena kemampuan berpikir kritis mereka dalam soal IPA menunjukkan bahwa mereka menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Kartikasari et al. (2021) menunjukkan bahwa siswa kurang mampu berpikir kritis. Ini ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa cenderung diam saat pelajaran berlangsung dan hanya siswa yang berprestasi yang aktif bertanya. Selain itu, ketika siswa diberikan suatu masalah dan diminta untuk menyelesaikannya, siswa tersebut tidak aktif bertanya. Dapat disimpulkan bahwasan kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah.

Selaras dengan hasil riset di atas peneliti juga melakukan observasi di sekolah MI PGM Kota Cirebon kelas V, siswa suka merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung,, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Peneliti juga mewawancarai guru kelas mengenai media, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Dan dilihat dari hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan 81% yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran kartun animasi. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil penilaian Sumatif Tengah Semester yang menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70 yang telah ditetapkan oleh MI PGM Kota Cirebon. Hal ini menjadi catatan peneliti bahwa siswa perlu media yang inovatif, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. oleh karna itu perlu ada upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik di kelas V MI PGM Kota Cirebon.

Karena setiap siswa memiliki karakter dan cara belajar yang unik, guru perlu menyesuaikan strategi mengajarnya agar sesuai dengan kebutuha siswa (Mentari et al., 2022). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Kaniawati et al., 2023). Salah satu media yang dirasa cocok digunakan dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa adalah media pembelajaran berbasis digital. Media digital adalah bentuk media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan video, yang disampaikan serta dikontrol melalui komputer secara interaktif. Menurut Utomo (2023) salah satu jenis media adalah video pembelajaran, yang dapat menyampaikan informasi secara audiovisual. Serta dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang rumit dan meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Apriansyah (2020) Video pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, prosedur yang langka menjadi lebih mudah dilakukan, dan mudah digunakan. Di sisi lain, media video pembelajaran tentunya memiliki kekurangan, yaitu terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi, biaya yang tinggi, dan peralatan yang tidak memadai. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya adalah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih mudah, dan membantu siswa menyerap informasi dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Maka agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan salah satu media video yang dapat digunakan adalah media video kartun animasi.

Kartun adalah jenis media grafis yang terdiri dari gambar atau karikatur yang dapat menyampaikan pesan melalui situasi tertentu (Trisiana et al., 2020). Kartun animasi adalah salah satu media yang dijadikan sebagai konten dalam video edukasi yang mengedukasi pembelajaran dengan memberikan kesan lucu (Putri et al., 2020). Dapat dikatakan media kartun animasi adalah salah satu media pembelajaran di sekolah, yang sangat cocok dijadikan video edukasi yang dapat mengedukasi pembelajaran dan memberikan kesan yang lucu. Oleh karena itu penggunaan pengembangan media animasi berbasis kearifan lokal dirasa perlu untuk menghadirkan nilai budaya pada mata pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kearifan lokal adalah kekayaan budaya lokal yang di dalamnya mencakup kebijakan hidup dan cara hidup. Di Indonesia yang dikenal dengan Nusantara, kearifan lokal tidak hanya berlaku untuk kelompok budaya tetapi berlaku juga untuk kelompok lintas budaya atau etnis, sehingga membentuk

sistem nilai-nilai yang ditanamkan kepada siswa di sekolah yang disebut pendidikan karakter (Ramadhan et al., 2024). Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan berbagai pendekatan kehidupan yang digunakan oleh masyarakat lokal. Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah menjadi jati diri dan melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, bahkan di seluruh dunia. UNESCO telah menetapkan batik sebagai warisan budaya Indonesia (Ariani & Pandanwangi, 2021). Sebagai warisan budaya Indonesia, batik merupakan salah satu bentuk kearifan lokal pada tradisi budaya Jawa. Salah satu daerah dengan ciri khas budaya batik adalah kota Cirebon. Batik tersebut bernama batik Mega Mendung yang memiliki corak berbentuk awan. Selain itu masyarakat Indonesia rata-rata mata pencahariannya adalah sebagai petani. Pertanian merupakan bagian penting dari pedesaan dan melakukan peran penting sebagai penyedia kebutuhan pangan masyarakat. Tak lepas dari itu masyarakat kabupaten Cirebon yang memiliki adat budaya Mapag Sri yang dilaksanakan untuk menyambut datangnya panen raya sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan yang Mahaesa. Menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah kekayaan budaya yang mencerminkan nilai hidup masyarakat. Kearifan lokal seperti batik Mega Mendung dan tradisi Mapag Sri dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis. Melalui pemahaman ini, siswa belajar untuk menghargai budaya, menjaga alam, dan menemukan solusi yang relevan antara tradisi dan tantangan modern. di mana siswa diajak untuk menganalisis hubungan sebab-akibat dalam rantai makanan dengan tenang dan sistematis. Media animasi ini juga membantu melestarikan budaya lokal kepada generasi muda.

Para peneliti telah membuat sejumlah temuan penelitian yang relevan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Pebriani & Mustika (2023), yang meneliti tentang Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukan bahwa media kartun animasi di kelas V dalam pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajar. Selanjutnya berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Devega et al. (2023) yang meneliti

Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshot di Sekolah Dasar. Peneliti ini menunjukkan bahwa media video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi inshot sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran. Hasil riset lainnya yang dilakukan oleh Haryadi et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh D. S. R. Wulandari et al. (2024) menunjukkan bahwa menggunakan video animasi Powtoon meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara signifikan dibandingkan dengan tidak menggunakannya.

Meskipun banyak penelitian yang meneliti efektivitas media kartun animasi, belum ada penelitian secara spesifik mengkaji bagaimana kartun animasi dapat dimodifikasi dengan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi rantai makanan yang belum di jelajahi pada penelitian sebelumnya. Tujuan peneliti adalah mengembangkan media kartun animasi berbasis kearifan lokal materi rantai makanana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Peneliti berharap dari tujuan tersebut dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V DI MI PGM KOTA CIREBON”**.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum ada media pembelajaran yang inovatif.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Kurangnya minat dan daya Tarik siswa sehingga menghambat pemahaman IPAS.

## 2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dibutuhkan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya penyimpangan. Agar penelitian ini terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan peneliti dapat tercapai. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis membatasi masalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi rantai makanan kelas V. Alur cerita media kartun animasi berbasis kearifan lokal disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi. Mata pelajaran yang diambil oleh peneliti yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi rantai makanan. Dalam penelitian ini, media kartun animasi akan diimplementasikan melalui pelajaran di kelas untuk melihat tanggapan, saran maupun kritik mengenai media yang telah dikembangkan, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media kartun animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas V di MI PGM Kota Cirebon.

## 3. Pernyataan / Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus permasalahan yang dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan media kartun animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Bagaimana kelayakan media kartun animasi berbasis kearifan lokal untuk Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?
3. Bagaimana keefektifan media kartun animasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?
4. Bagaimana kepraktisan media kartun animasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelitian di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan desain media kartun animasi berbasis kearifan lokal pada materi rantai makanan.

2. Untuk menguji kelayakan media kartun animasi berbasis kearifan lokal pada materi rantai makanan.
3. Untuk menguji keefektifan media kartun animasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kriti siswa.
4. Untuk menguji kepraktisan media kartun animasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

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

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat, berikut adalah harapan penelitian untuk berbagai pihak;

1. Sebagai bahan media pembelajaran kelas V siswa sekolah dasar pada mata pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan pihak sekolah untuk menyiapkan guru yang profesional dalam pembelajaran dan juga referensi untuk membantu meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah dasar.
3. Sebagai pengalaman untuk penelitian sekaligus sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya.