

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bidang ilmu yang berfokus pada pengembangan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial (Zakarina dkk., 2024). Pentingnya mata pelajaran IPAS diberikan kepada siswa karena berperan dalam kehidupan nyata, melatih ketelitian dalam mengamati dan menganalisis suatu peristiwa (Rosida, 2024). Pembelajaran IPAS membantu siswa memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar serta menjaga kelestariannya (Utami, 2025). Selain itu, siswa dilatih memecahkan masalah sederhana yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. IPAS memiliki peran dalam membentuk sikap siswa untuk peduli, tanggung jawab, dan kesadaran terhadap lingkungan alam maupun sosial (Santika dkk., 2022). Melalui pembelajaran IPAS yang kontekstual dan menarik, siswa menjadi lebih antusias sehingga motivasi belajar mereka meningkat (Budi, 2025).

Menurut Sardiman (2018), Motivasi belajar merupakan seluruh dorongan yang berasal dari dalam diri siswa yang memicu terjadinya aktivitas belajar. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa tentu mengingatkan mereka pada kedudukan siswa untuk belajar mulai dari awal, proses, hingga hasil akhir pembelajaran dan meningkatkan semangat belajarnya (Fernando dkk., 2024). Motivasi belajar meningkatkan

keaktifan dalam bertanya, mencoba dan mencari jawaban selama proses pembelajaran (Handayani, 2022). Motivasi belajar membuat siswa lebih tekun dan tidak pantang menyerah saat menghadapi kesulitan belajar. Motivasi belajar yang tinggi dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Motivasi belajar berperan penting terhadap peningkatan kemampuan *critical thinking* siswa (Sucipta, 2018)

Kemampuan *critical thinking* merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran (Butler, 2024). Pentingnya *critical thinking* bagi siswa mengharuskan mereka untuk mampu belajar menyusun informasi secara logis dan sistematis (Raj dkk., 2022). *Critical thinking* membantu siswa menilai kebenaran informasi sehingga mampu membedakan fakta, opini, dan informasi yang kurang relevan (Halimah, 2025). *Critical thinking* mendorong siswa untuk menelaah hubungan sebab akibat dan menemukan solusi berdasarkan alasan yang rasional (Nugraheni, 2019). Kemampuan *critical thinking* ini berperan dalam memperkuat kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan, berdiskusi serta menyelesaikan persoalan secara efektif di lingkungan belajarnya (Gusmaneli, 2025).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Mojorejo 02 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa disana masih tergolong rendah. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh nilai hasil ulangan harian dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 83. Kondisi ini menunjukkan bahwa

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan *critical thinking* belum berkembang dengan optimal. Terlihat ketika siswa menjawab soal secara langsung tanpa melalui proses penalaran yang mendalam seperti kemampuan siswa dalam memahami permasalahan, menganalisis informasi, serta memberikan alasan logis sebelum menentukan jawaban. Hal ini berdampak pada kurang tepatnya jawaban yang diberikan. Selain itu, proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas seperti *powerpoint* yang berisi materi singkat dan kurang bervariasi. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital lainnya yang dapat mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Pembelajaran seperti ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi cepat bosan, ramai sendiri, dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *learning cycle 5E*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan keterlibatan siswa dalam setiap tahap pembelajaran (Salong, 2024). Tahapan model *learning cycle 5E* yaitu *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration* dan *evaluation*. Model pembelajaran *learning cycle 5E* sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan

kemampuan *critical thinking* (Solichah, 2023). Model pembelajaran *learning cycle 5E* mendorong siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan, mengemukakan pendapat serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya (Ramadhani dkk.,2025). Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru, tetapi juga mampu membangun pemahamannya sendiri (Sriyanti & Subang, 2021). Model pembelajaran *learning cycle 5E* mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna karena siswa terlibat langsung ketika proses pembelajaran (Nisa, 2022). Model *learning cycle 5E* membantu dalam melatih bekerja sama, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara sistematis melalui setiap tahapannya (Asfiah, 2025). Model pembelajaran *learning cycle 5E* ini akan lebih bagus dan menarik lagi jika digabung dengan media *Articulate Storyline*.

Media *Articulate Storyline* adalah salah satu aplikasi *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan tampilan hampir sama dengan *microsoft powerpoint* (Febrianto dkk., 2022). Pentingnya *Articulate Storyline* bagi guru terletak pada kemampuannya dalam membuat media pembelajaran yang meliputi gambar, teks, audio, grafik, transisi, video dan animasi (Neliati, 2022). Media berbasis *Articulate Storyline* ini dapat disesuaikan dengan capaian serta tujuan pembelajaran. Media *Articulate Storyline* memungkinkan adanya materi, latihan soal, simulasi, serta umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi (Setyawan dkk., 2025). Media

Articulate Storyline mampu meningkatkan keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dilibatkan secara langsung dalam penggunaannya (Muzdalifah dkk., 2025). Guru juga lebih mudah dalam memberikan materi secara kreatif sehingga pembelajaran berlangsung menjadi menyenangkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar (Jannah dkk., 2021). Hasil penelitian Harahap (2021) menyatakan bahwa motivasi sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa. Penelitian lain dari Syafitri dkk. (2021) menunjukkan bahwa kemampuan *critical thinking* memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan hasil akademik siswa. Selain itu, Firdausi (2021) menemukan adanya pengaruh *critical thinking* terhadap kreativitas siswa di kelas V. Hasil penelitian Cahyani (2019) menyatakan penerapan *critical thinking* atau *HOTS* dalam pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap inovasi pendidikan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Gazali dkk. (2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran *learning cycle 5E* memiliki efektivitas guna meningkatkan keterampilan *critical thinking* dan pemahaman konsep. Hasil penelitian Marisna & Sigit (2018) menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil kognitif siswa ketika menerapkan model pembelajaran *learning cycle 5E*. Kemudian hasil penelitian Perta dkk. (2017) bahwa *learning cycle 5E* terbukti efektif

dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis (menalar) terkait materi yang dipelajari. Selain itu, Runtuwene dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate storyline* yang dipadukan dengan *Adobe Photoshop* efektif dalam mendukung penyajian materi melalui visual yang menarik. Hasil penelitian Jannah (2025) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* dengan berbantuan internet melalui aplikasi *canva* dapat mengembangkan keterampilan proses sains siswa. Sementara penelitian yang dilakukan Rohmah (2020) menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* berbasis android yang diintegrasikan dengan menggunakan teknologi berupa aplikasi OTKP-edu mampu mewujudkan pembelajaran berbasis digital dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut cenderung masih berfokus pada pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media penyaji materi yang didukung oleh aplikasi desain untuk memperkuat aspek visual. Integrasi yang dilakukan umumnya masih terbatas pada pembuatan gambar atau tampilan, sehingga pemanfaatan fitur interaktif dalam *Articulate Storyline* belum sepenuhnya dioptimalkan untuk merangsang keterlibatan aktif siswa ketika pembelajaran. Maka, peneliti ini bermaksud untuk menyajikan materi kekayaan alam indonesia ke dalam media *Articulate Storyline* sehingga semua komponen dalam materi bisa ditunjukkan melalui animasi, gambar dan transisi yang menarik. Materi kekayaan alam indonesia disajikan secara lebih dinamis dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* dengan diintegrasikan dengan

beberapa aplikasi seperti *Canva AI* dan *Pixabay* untuk membuat animasi dan gambar tampilan. Kemudian *Liveworksheets* untuk lembar kerja siswa, dan *Wordwall* untuk soal evaluasi. Media *Articulate Storyline* yang diintegrasikan dengan beberapa aplikasi tersebut diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Efektivitas model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap *critical thinking* ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang dibatasi agar tetap terarah dan tidak keluar dari pokok pembahasan. Disini peneliti membatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *learning cycle 5E*.
2. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Articulate Storyline*.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kekayaan alam indonesia kelas 5 sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ada, maka dapat diketahui rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat efektivitas model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap *critical thinking* ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan *critical thinking* antara siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, sedang, dan tinggi?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *learning cycle 5E* dan motivasi belajar terhadap *critical thinking* siswa kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *learning cycle 5E* serta peran motivasi belajar siswa terhadap kemampuan *critical thinking*. Secara khusus, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap *critical thinking* ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan *critical thinking* antara siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, sedang dan tinggi.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *learning cycle 5E* dan motivasi belajar terhadap *critical thinking* siswa kelas V SD.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini guna mampu memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas pengetahuan serta pemahaman pembaca mengenai hasil kajian yang diperoleh.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penulis berharap dapat menjadi referensi guru untuk memperluas wawasan, pengetahuan dan informasi bagi siswa serta menjadi kontribusi positif dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran didalam kelas.

b. Bagi Siswa

Penulis berharap penjelasan yang lebih baik mengenai berbagai model pembelajaran yang dimanfaatkan penggunaanya oleh guru, yang berpotensi mempengaruhi partisipasi aktif siswa dalam kegiatan *critical thinking* di tingkat kelas lima.

c. Bagi Peneliti

Penulis berharap hasil penelitian ini akan memperluas pandangan dan pemahaman mengenai proses pembelajaran siswa. Terutama pada pada strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberikan peningkatan pada *critical thinking* siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

d. Bagi peneliti lain

Penulis berharap hasil kajian ini bisa digunakan sumber rujukan sekaligus memberikan kontribusi terhadap perkembangan

teori-teori model pembelajaran *learning cycle 5E* dalam memberikan peningkatan pada *critical thinking* siswa. Terutama pada konteks motivasi belajar siswa kelas lima sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian ini dijelaskan melalui definisi operasional untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model ini memiliki tahapan yang sistematis untuk mendorong keaktifan belajar, membangun pengetahuan, keterampilan serta menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Tahapan/fase model *learning cycle 5E* yaitu *engagement* (perlibatan), *eksploration* (penyelidikan), *eksplanation* (penjelasan), *elaboration* (penggalan), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam penelitian ini, model *learning cycle 5E* digunakan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang dipadukan dengan media *Articulate Storyline*.
- 2) *Articulate Storyline* adalah aplikasi *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan praktis. *Articulate Storyline* dalam penelitian ini disajikan berupa web (HTML5) dengan menggunakan beberapa fitur gambar yang dibuat bervariasi menggunakan *Canva AI* dan *Pixabay*. Selain itu, diintegrasikan dengan beberapa aplikasi seperti *Wordwall* dan

Liveroksheet. Sehingga di dalamnya mencakup menu yang beragam seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, LKS, dan soal evaluasi. Media ini berbasis digital dan bersifat interaktif dengan menggabungkan gambar, teks, animasi, grafik, audio, video, dan *game*.

- 3) Kemampuan *critical thinking* adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan secara logis. Indikator *critical thinking* yaitu interpretasi (Pemahaman masalah), analisis (menguraikan), inferensi (penarikan kesimpulan), evaluasi (menilai) serta eksplanasi (menjelaskan). Kemampuan *critical thinking* diukur dengan tes.
- 4) Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang berperan penting dalam mengarahkan dan berkelanjutan demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dikategorikan ada tiga, motivasi belajar rendah, sedang dan tinggi. Motivasi belajar diukur dengan angket.