

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi persaingan global ditandai oleh semakin pentingnya peranan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam segenap aspek kehidupan manusia. Akibatnya, peningkatan kualitas bidang pendidikan, khususnya yang berorientasi pada penguasaan dan pemanfaatan IPTEK menjadi sangat penting. NSTA (2011) menyatakan bahwa dalam pendidikan dapat dikembangkan keterampilan abad 21 seperti keterampilan berpikir. Pendidikan mengajarkan siswa cara berpikir yang tepat, serta memberikan informasi yang akurat untuk membawa keterampilan berpikir yang benar pada siswa (Bacanli *et al*, 2011). Berbagai keterampilan berpikir tersebut merupakan suatu proses dan perilaku siswa yang diintegrasikan untuk mempelajari dan memahami konten materi pembelajaran (Beers, 2011). Perkembangan teknologi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan manfaat diberbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Oleh karena itu dunia pendidikan sebisa mungkin mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Camelia (2020: 63) mengatakan bahwa lembaga pendidikan harus mampu menunjang dan mengantisipasi perkembangan teknologi baik yang dihadapi saat ini maupun tantangan masa depan. Tantangan teknologi inilah yang menuntut pendidik harus mampu memunculkan ide yang kreatif dan inovatif dengan cara mengembangkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini.

Handhini & Fitriyanti (2020: 494) mengatakan pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi guna melakukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah belum bisa berlangsung secara maksimal dan terkesan seadanya. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang inovatif, menyebabkan membuat siswa kurang bisa memahami materi yang diajarkan, guru tidak bisa melihat keaktifan belajar siswa dan kemajuan belajarnya rendah. Efektivitas pemanfaatan waktu selama pelaksanaan pembelajaran juga belum terlihat. Siswa yang tidak siap untuk mendapatkan materi baru yang diberikan oleh pendidik menjadi penyebab kurangnya ketepatan waktu pembelajaran di kelas. Kurangnya waktu untuk menjelaskan materi sehingga siswa tidak bisa menyelesaikan kendala yang muncul pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Jika ini dibiarkan secara terus menerus maka akan berdampak kurang baik bagi siswa yaitu siswa menjadi kurang terlatih dalam bertanya, memberikan pendapat, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan. Salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir. Berpikir kritis penting untuk dikembangkan terutama dalam mata pelajaran IPA karena pembelajaran akan lebih ekonomis, cenderung menambah semangat belajar dan membantu siswa memecahkan masalah. Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrument yang relevan. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan

mutu pendidikan harus selalu dilakukan baik dari kualitas guru, pendekatan pembelajaran maupun sarana dan prasarana.

Cara mengatasi masalah yang ada pada siswa terhadap mata pelajaran IPA yaitu dengan melakukan pembenahan baik dari tenaga pendidik maupun peserta didik itu sendiri, pembenahan metode, strategi, atau model pembelajaran dalam pembelajaran IPA yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajarnya. Harapan peneliti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan mudah dilaksanakan di kelas dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk aktif dalam memperoleh pengetahuan dengan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga bisa meningkatkan hasil kognitif siswa baik keterampilan berpikir kritisnya dan prestasi belajarnya. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan maka diperlukan suatu inovasi untuk mendapatkan keadaan yang ideal. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan dengan melakukan desain pembelajaran kolaborasi secara sinkronus dan asinkronus yaitu menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint*.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *online* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Johnson, 2013). *Flipped classroom* adalah salah satu jenis pembelajaran campuran yang mengkolaborasikan pembelajaran secara sinkron (*synchronous*) melalui tatap muka dengan pembelajaran asinkron (*asynchronous*) melalui belajar mandiri (Gawise et al., 2021). Kong, Siu Cheung (2014) melakukan

penelitian “*Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy*”. Dalam penelitian ini, flipped classroom untuk mendukung perkembangan kompetensi literasi dan berpikir kritis siswa.

Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh *Adhitiya et al.* (2015) bahwa pada pembelajaran *flipped classroom* siswa mengamati materi dan video pembelajaran di rumah sebelum pembelajaran tatap muka dimulai, dan pada saat tatap muka di kelas siswa sudah bisa memahami materi yang akan dipelajari sehingga lebih siap untuk menerima pelajaran. Model pembelajaran *flipped classroom* memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara daring oleh siswa. Model ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan bagaimana memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa (*Maolidah et al., 2017*). Sehingga dalam pelaksanaannya, diperlukan kolaborasi menggunakan sebuah media untuk memaksimalkan model pembelajaran ini.

Media yang dianggap tepat oleh peneliti adalah *powerpoint*. Aplikasi *powerpoint* dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas dan prestasi belajar (*Fuad & Permatasari, 2019*). Perangkat lunak pengolah presentasi yang memuat objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek yang diposisikan dalam beberapa halaman atau disebut “slide” (*Suryani et al, 2018*). Media *powerpoint* merupakan suatu media yang dapat menyajikan materi pelajaran, memaparkan informasi, memaparkan konsep, menjelaskan proses, mengajarkan keterampilan kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara. Penggunaan media

powerpoint sebagai media presentasi diharapkan dapat memberikan visualisasi kepada siswa terhadap materi yang disampaikan. Media *powerpoint* memperkuat pemahaman dan meningkatkan ingatan, sehingga berperan penting dalam proses pembelajaran yang berujung pada prestasi belajar siswa. Sehingga media *powerpoint* sebagai media presentasi diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan.

Adapun penelitian yang menjadi acuan dalam pemecahan masalah ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar IPA Kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa tidak siap untuk mendapatkan materi baru yang diberikan oleh pendidik menjadi penyebab kurangnya ketepatan waktu pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya waktu untuk menjelaskan materi sehingga siswa tidak bisa menyelesaikan kendala yang muncul pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPA, siswa kurang memanfaatkan fasilitas sumber belajar, seperti tidak menggunakan internet untuk mencari bahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, pada pelaksanaan penelitian ini hanya difokuskan pada permasalahan sebagai berikut.

1. Peneliti melakukan penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas V di Gugus Dewi Sartika, Denpasar Selatan.
2. Peneliti hanya meneliti perbedaan antara kelas yang mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan pembelajaran langsung.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kritis siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan prestasi belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *powerpoint* dengan

kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam rangka mengembangkan pendidikan khususnya dalam pengembangan model pembelajaran. Secara rinci penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini untuk melakukan justifikasi empirik *Flipped Classroom* terhadap keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar IPA siswa dengan mengimplementasikan Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Powerpoint* pada siswa kelas V Gugus Dewi Sartika Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak pihak, antara lain bagi guru, peserta didik, dan peneliti.

a. Manfaat bagi guru

Dengan penelitian ini, diharapkan guru mampu untuk mendedikasikan lebih banyak waktu yang bisa digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan siswa berpikir siswa.

b. Manfaat bagi peserta didik

Memberi peserta didik lebih banyak tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Di luar kelas, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka sendiri untuk dapat menemukan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sehingga menyebabkan peserta didik dapat melatih keterampilan berpikir kritisnya dan meningkatkan prestasi belajar IPA siswa meningkat.

c. Manfaat bagi peneliti lain

Hasil penelitian dapat dijadikan *referensi* dan acuan kepustakaan dalam upaya menerapkan pembelajaran *flipped classroom* yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

