

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) Latar belakang, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Perumusan masalah, (5) Tujuan penelitian, dan (6) Manfaat penelitian.

1.1.Latar Belakang

Cita-cita pendidikan bangsa Indonesia termuat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita tersebut akan terwujud bila tujuan dari pendidikan nasional dapat dicapai seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Fauzan, 2017). Pendidikan di Indonesia semakin meningkat dari tahun ketahun namun, masalahnya adalah luasnya negara Indonesia yang membuat akses pendidikan menjadi tidak merata di seluruh Indonesia.

Pemerintah berusaha memajukan pendidikan di Indonesia agar relevan dengan tuntutan abad 21 dan perkembangan teknologi. Beberapa usaha yang telah dilakukan pemerintah adalah dengan perbaikan kurikulum 2013 dan perbaikan standar proses pembelajaran. Pendidikan abad 21 merupakan era perubahan dimana guru dan siswa akan berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebagai *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi

aktif siswa itu sendiri. Perubahan yang cepat ini membawa konsekuensi bagi para guru, calon guru, dan praktisi pendidikan untuk senantiasa mengupdate kemampuannya dalam menguasai TIK untuk dijadikan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan menguasai teknologi dalam pembelajaran serta mampu memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, isu dan tren pembelajaran terkini menyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi di bidang Teknologi (Agustini, Santyasa, and Ratminingsih, 2019)

Disamping menguasai teknologi dalam proses pembelajaran guru juga perlu untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam mempersiapkan pembelajaran yang tepat di sekolah. Keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*) (Makhrus *et al*, 2018); (H. Hadi, 2020). Keterampilan abad 21 diinternalisasikan dalam dunia pendidikan sebagai pembelajaran abad 21, yaitu pembelajaran yang menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter. Pemanfaatan berbagai aktifitas proses pembelajaran yang mendukung revolusi industri 4.0 merupakan keharusan dengan model *resource sharing* yang dapat dilakukan dengan siapapun dan dimanapun, pembelajaran kelas dan lab dengan *augmented* dan bahan *virtual*, bersifat interaktif, menantang, serta pembelajaran yang kaya isi bukan sekedar lengkap (Fitriyah, 2019)

Proses pembelajaran saat ini, harus relevan dengan era revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 terjadi perpaduan teknologi yang mengakibatkan dimensi fisik, biologis, dan digital membentuk suatu perpaduan yang sulit untuk dibedakan. Selain itu, terjadi digitalisasi informasi dan 2 pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) secara massif di berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan

(Scawab, 2016). Pendidikan 4.0 hanya dapat diimplementasikan dengan merujuk pada paradigma baru pendidikan yang bercirikan peserta didik sebagai konektor, creator, dan konstruktivis dalam rangka produksi dan aplikasi pengetahuan serta inovasi (Brown-Martin, 2018). Pendidikan pada era industri 4.0 mengubah cara pandang tentang pendidikan. Perubahan yang dilakukan tidak sekadar cara mengajar, tetapi jauh lebih esensial yakni perubahan cara pandang terhadap konsep pendidikan itu sendiri. Pendidikan setidaknya mampu menyiapkan peserta didiknya menghadapi tiga hal: a) menyiapkan peserta didik untuk bekerja; b) menyiapkan peserta didiknya dapat menyelesaikan masalah; c) menyiapkan peserta didik dapat menggunakan teknologi (Zulkifli, 2020). Untuk terwujud suasana pendidikan pada era industri 4.0 di Indonesia menghadapi tantangan besar, baik dilihat dari usaha pemerataan, perluasan akses, peningkatan mutu, relevansi, daya saing, efisiensi manajemen pendidikan, maka perlu ditunjang oleh teknologi pembelajaran.

Menurut Seels (1994) teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi pembelajaran memiliki lima kawasan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian. Kawasan desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang meliputi studi mengenai sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran. Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Warsita, 2013). Dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan selalu memperhatikan kawasan pemanfaatan mencakup tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan

peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Kawasan Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kawasan penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar yang mencakup analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif (Seels, 1994).

Kehadiran teknologi pembelajaran semakin berkembang pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) (Pradnyana, 2021). Pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi setiap siswa yaitu agar siswa dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata. Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi (Christina and Kristin, 2016). Kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah yang kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center learning*) senada hasil penelitian Rachmawati and Rosy (2020) yang menyatakan “terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Dewi, Pamungkas., Mawardi, Suhandi (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Hasil capaian setiap keterampilan berpikir kritis yaitu kritis rendah 42,86%, kritis sedang 37,14%, dan kritis 20% sehingga kemampuan berpikir kritis harus dilatihkan menggunakan model pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai. Kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui *problem base learning* karena pendekatan pembelajaran pada masalah autentik, dan siswa tidak hanya

diminta untuk memahami suatu masalah saja akan tetapi juga harus mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga mampu menstimulus kemampuan dan keterampilan siswa, terutama keterampilan berpikir kritis (Ngatiyem, 2021). Peningkatan berpikir kritis peserta didik didukung juga oleh penelitian yang dilakukan (Simanjuntak and Sudibjo, 2019) yang menjelaskan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis apabila dilaksanakan dengan baik sesuai dengan kaidah-kaidah dan sintak yang telah disiapkan dan disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Salah satu mata pelajaran yang mengajarkan peserta siswa untuk berpikir kritis adalah mata pelajaran Informatika. Pembelajaran Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan berpikir komputasional (*computational thinking*). Berpikir komputasional ini merupakan suatu kerangka dan proses berpikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (*reasoning*) mengenai sistem dan persoalan. Moda berpikir (*thinking mode*) ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoritis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan dan menyelesaikan persoalan. Beberapa cakupan materi dalam mata pelajaran Informatika kelas VII yaitu : Mengetahui spesifikasi perangkat keras, mengetahui data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya, Memahami program visual dari demo dan tutorial, Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital dan *Computational thinking* untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung data lebih kompleks dan berpola. Informatika bukan hanya memakai komputer, tetapi juga memakai aplikasi Kharisma, Putranto., Firma, Muhammad (2019). Berdasarkan pengalaman penulis agak kewalahan ketika mengajarkan

mata pembelajaran Informatika pada kompetensi 3.2 dan 3.5 materi pokok Aplikasi Pengolah Angka, dengan aplikasi pengolah angka Microsoft Excel 2016. Ditemukan permasalahan di lapangan siswa masih kesulitan memahami materi, berhubungan dengan fungsi, rumus logika dan Computational thinking. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara belum terasah dengan baik ini dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar Informatika, yaitu perolehan nilai PAS semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 siswa yang memperoleh nilai tuntas hanya 68%.dilihat dari nilai KKM sekolah. Hal ini disebabkan saat pembelajaran informatika masih menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru. Pendekatan pembelajaran berpusat pada guru merupakan proses pembelajaran yang sudah umum digunakan dan hampir setiap guru telah terbukti berhasil menerapkan dari latar belakang apapun (Zahriani, 2014).

Menurut Roy Kellen dalam (Sanjaya 2008) mencatat bahwa terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. *Direct instruction* merupakan pendekatan pembelajaran di mana guru memberikan pelajaran dalam susunan dan langkah-langkah sederhana, serta berurutan. *Direct Instruction* efektif digunakan dalam pembelajaran manapun *direct instruction* dapat diterapkan di bidang studi apapun. Namun model ini paling sesuai untuk pelajaran yang berorientasi pada penampilan atau kinerja seperti menulis, membaca, bahasa, matematika, musik dan pendidikan jasmani.

Di samping itu pengajaran langsung juga dapat digunakan untuk mengajarkan komponen-komponen keterampilan dari mata pelajaran sejarah dan sains (Trianto, 2009). Penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan model *Direct Instruction* dalam

pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep ilmu oleh (Bengkulu *et al*, 2012), (Setiawan, Eka Fitriajaya, and Tri Mardiyanti, 2010), dan (Safitri, Bancong, and Husain, 2013). Namun model *direct instruction* ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Kritik terhadap penggunaan model ini antara lain bahwa model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa (Zahriani, 2014).

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif dan siswa kurang antusias dan kreatif saat pembelajaran. Siswa yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran menyebabkan siswa sulit untuk memberi penjelasan yang benar, jelas, dan logis. Siswa sulit untuk menyampaikan ide-ide yang mereka miliki baik kepada guru maupun temannya. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga mengakibatkan siswa kurang mandiri saat belajar (Safitri, Sari, and Dewi, 2019). Kemandirian adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan atas keinginan sendiri, mengambil keputusan sendiri, dan mampu bertanggungjawab (Fadhillah and Faradina, 2016). Kemandirian dapat diterapkan dalam banyak hal, salah satunya adalah kemandirian belajar. Kemandirian belajar merupakan salah satu sikap yang penting dimiliki oleh siswa.

Menurut Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan Keterampilan. Selama ini, penilaian yang dilakukan dominan hanya pada kognitif dan keterampilan saja. Kompetensi sikap seperti, rasa ingin tahu siswa, motivasi belajar, sikap kemandirian belajar siswa kurang mendapat perhatian (Delyana, 2021). Menurut Tahar and Enceng (2019) kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang dilakukan oleh seseorang dengan kebebasannya dalam menentukan dan mengelola sendiri

bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan sumber belajar yang diperlukan. Sehingga dapat dikatakan, seseorang yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi mampu mengelola kegiatan belajarnya sendiri dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, maupun evaluasi.

Ciri-ciri kemandirian belajar adalah mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindari masalah, memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain, tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya sendiri (Yoseph Thomas, 2014). Kemandirian belajar dapat diamati ketika siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, mampu memahami konsep, mampu memanfaatkan sumber belajar yang beragam, mampu mengatur waktu, dan mengontrol diri dalam proses belajar (M. Hadi and Sovitriana, 2019). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2016) menyatakan penting orang tua memberikan waktu luang dan membimbing serta menemani anak dalam belajar agar dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak serta kemandirian belajar yang akan berimbas pada prestasi belajar yang memuaskan.

Kemandirian belajar termasuk dalam aspek sikap yang harus dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia dikarenakan pentingnya memiliki sikap mandiri atau tidak bergantung kepada orang lain. Maka kemandirian belajar pada siswa sangat perlu guna menunjang sumber daya manusia yang berkompeten untuk bersaing dengan negara lain. Jika dalam belajar saja masih belum bisa mandiri bagaimana dengan hal hal lain yang memiliki tuntutan yang lebih banyak dalam kemandirian (Syibli, 2018). Mujiman (2008) mengatakan bahwa kemandirian belajar dapat diartikan sebagai sifat serta kemampuan

yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki. Kemandirian belajar dapat terlihat dari kebiasaan-kebiasaan belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti cara siswa mengatur, menentukan, merencanakan, mengontrol melakukan evaluasi dan menilai kegiatan belajar.

Adapun indikator kemandirian belajar menurut Sumarmo (2002) dalam penelitian ini yaitu 1) memiliki inisiatif untuk belajar, 2) mendiagnosis kebutuhan belajarnya sendiri, 3) mampu menetapkan target/tujuan belajar, 4) memilih strategi belajar, 5) memilih dan menggunakan sumber, 6) mengontrol diri, 7) mengatasi kesulitan belajar, 8) mengevaluasi hasil belajar, (Khoirunnisa, Azhar, and Jusra, 2018)

Pada kenyataannya di SMP Negeri 1 Negara pada saat pembelajaran Informatika siswa diharapkan lebih banyak terlibat aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran kebanyakan berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang cenderung kurang mendukung terhadap pencapaian kompetensi sikap sosial tersebut. Siswa menjadi kurang mandiri dan menjadi tidak percaya pada diri sendiri karena guru lebih banyak terlibat aktif dalam pembelajaran dan siswa menjadi lebih banyak bergantung dengan guru menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memiliki kemandirian belajar yang baik.

Kurangnya penekanan pada aspek kemandirian belajar siswa mengindikasikan bahwa aspek kemandirian belajar belum dianggap sebagai faktor penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal itu tampak dari gejala-gejala yaitu : sering mencontek saat ulangan, disaat guru belum masuk kelas siswa asik bercanda gurau, asik mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan, kurangnya inisiatif untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Fenomena semakin maraknya siswa disaat jam belajar seringkali siswa

melakukan aktivitas nongkrong di malam hari, adanya siswa yang kecanduan dalam bermain game online melalui media smartphone peristiwa tersebut merupakan indicator bahwa tingkat kesadaran siswa akan belajar mandiri masih kurang, sehingga siswa masih belum mampu mengelola waktu belajar dengan baik.

Kemampuan siswa dalam memahami dan menangkap informasi yang disampaikan oleh guru berbeda-beda. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran tatap muka dengan siswa mengakibatkan guru kurang dalam memperhatikan siswa yang memiliki kebutuhan khusus dalam artian kurang mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Sehingga dapat berdampak kepada siswa merasa kesulitan dalam belajar dan kurang adanya minat untuk belajar. Bila tidak diberikan upaya bantuan maka akan menjadi sebuah kebiasaan buruk dalam belajar dan memicu terhambatnya kesadaran belajar atau kemandirian belajar (Nugroho and Maulana, 2021).

Keterbatasan waktu yang dimiliki dalam pembelajaran tatap muka dapat disiasati dengan memanfaatkan teknologi komputer di dunia pendidikan yang disebut dengan pembelajaran e-learning sehingga menjadi suatu tipe pembelajaran baru yang lebih efektif, efisien dan menarik bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi seperti *e-learning* telah banyak diterapkan. Berbagai fasilitas kemudahan belajar mengajar berbantuan teknologi seperti e-learning serta blog untuk guru disediakan untuk berinteraksi dengan siswa tanpa harus dibatasi oleh waktu. Adapun penerapan yang dilakukan selain dengan *e-learning* yaitu dengan *blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai pembelajaran. memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan individu yang mendapat pengajaran (Herlina and Sibarani, 2016).

Menurut Staker and Horn (2012) mendefinisikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran konvensional (tatap muka). Pada pembelajaran model ini, peserta didik difasilitasi untuk dapat belajar dan mengulang materi secara mandiri, untuk satu bagian sesi menggunakan bahan dan sumber belajar *online* dan satu bagian sesi lainnya dilakukan secara tatap muka di dalam ruangan kelas. *Blended learning* juga terbukti dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sari, 2013) ; (Erfan and Ratu, 2017) ; (Anggraeni, Supriana, and Hidayat, 2019) ; (Cahyadi and Probosari, 2012). Model pembelajaran *blended learning* efektif digunakan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar antara mahasiswa yang diajar menggunakan *blended learning* dibandingkan pembelajaran konvensional (Marito and Riani, 2022). Pemilihan model pembelajaran *blended learning rotasi stasiun* berpengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa oleh peneliti (Dwicky Putra Nugraha, 2021). Pembelajaran *Blended* yang dikombinasikan dengan *Problem Based Learning* yang diprakarsai oleh Zamroni et al. (2020) penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama kemampuan menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan masalah berdasarkan apa yang dihadapi siswa, terutama calon konselor yang terus mengasah pemecahan masalah mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Qalbi and Saparahayuningsih (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan *Blended-Problem Based Learning* di Masa Covid-19 dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa.

Kolaborasi *Blended Learning* dan *Problem Based Instruction* dengan memanfaatkan sistem pembelajaran tatap muka dan *online* atau *e-learning* oleh (Marnita et al, 2020) menyimpulkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis

Blended Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Di sisi lain model *Problem Based Learning* dikombinasi dengan model *Blended learning* dalam penerapannya dapat meningkatkan kesadaran metakognitif siswa oleh (Yuan, Aftoni, and Çobanoğlu, 2020). Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Yennita and Zukmadini (2021), penggabungan *Problem-based learning* (PBL) dan *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aktivitas belajar siswa pada mata kuliah biokimia.

Memadukan *Blending Problem Based Learning* dengan Argumentasi Ilmiah oleh (Choden and Kijkuakul, 2020), menemukan bahwa pendekatan *blending* efektif dalam membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan dasar dan untuk menghilangkan sebagian besar kesalahan pemahaman tentang lima subtopik utama dalam studi genetika: pewarisan, variasi, rekayasa genetika, kloning dan evolusi. Intervensi ini membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan aktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan solusi model pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar pada mata pelajaran Informatika. Tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP N 1 Negara.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang menggunakan model pembelajaran bervariasi pada saat proses pembelajaran.

2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah karena guru jarang menyajikan pembelajaran yang mampu merangsang keterampilan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik kurang diarahkan untuk memecahkan permasalahan dunia nyata sehingga peserta didik tidak dibiasakan untuk terampil berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan.
3. Model *direct instruction* sering digunakan disetiap proses pembelajaran informatika, padahal model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa. Di era kemajuan teknologi yang membuat siswa benar-benar memahami materi dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Rendahnya sikap kemandirian belajar siswa, sering harus dituntun selama mengikuti pembelajaran cenderung bersifat pasif dan siswa kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada sangat kompleks dan untuk menfokuskan peneliatian ini agar lebih terarah, peneliti tidak mungkin melakukan penelitian terhadap seluruh masalah tersebut. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan kemampuan oleh peneliti sendiri, kesempatan untuk melakukan penelitian, dan biaya yang tersedia untuk menunjang kegiatan penelitian. Oleh kerena itu peneliti hanya dibatasi 3 aspek masalah yaitu sebagai berikut.

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan adalah *problem based blended learning* pada kelas eksperimen dan pembelajaran *direct instruction* pada kelas control di kelas VII SMP Negeri 1 Negara.

2. Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis yang diukur dalam proses pembelajaran adalah setelah penerapan pembelajaran *problem based blended learning* dan pembelajaran *direct insruction* dengan indikator (1) menjelaskan, 2 membandingkan, (3) menentukan, (4) menganalisis, (5) menerapkan, (6) mendisain. Kemampuan berpikir kritis siswa diukur dengan tes pilihan ganda mengadopsi dari oleh Ennis (2013) inilah yang dijadikan dasar dalam membuat pertanyaan yang diberikan kepada siswa.

3. Sikap Kemandirian belajar

Kemandirian belajar yang diukur untuk memantau aktifitas belajar siswa setelah pembelajaran *problem based bleded learning* dan *direct instruction*, melalui lembar oservasi kemandirian belajar meliputi 8 indikator yaitu: 1) memiliki inisiatif untuk belajar, 2) mendiagnosis kebutuhan belajarnya sendiri, 3) mampu menetapkan target/tujuan belajar, 4) memilih strategi belajar, 5) memilih dan menggunakan sumber, 6) mengontrol diri, 7) mengatasi kesulitan belajar, 8) mengevaluasi hasil belajar. Indikator-indikator dari Sumarno (2002) inilah yang dijadikan dasar dalam membuat pertanyaan yang diberikan kepada siswa.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan secara simultan kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan

model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan sikap kemandirian belajar Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan secara simultan kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan yang signifikan sikap kemandirian belajar Informatika antara siswa yang dibelajarkan dengan model *problem based blended learning* dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis berupa manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis berupa dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh *problem based blended learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar informatika sehingga dapat memberikan dukungan pada bidang pendidikan dalam pelajaran informatika.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran dengan model *problem based blended learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bagi guru, khususnya guru informatika SMP untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini peserta didik dimudahkan untuk memahami tujuan pembelajaran dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara maksimal, pengalaman belajar yang lebih bermakna menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat meningkatkan sikap kemandirian belajar dalam pembelajaran informatika.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam

upaya mencetak lulusan yang kritis dengan kemandirian belajar secara nyata tanpa tergantung dengan orang lain.

4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan untuk penelitian sejenis.

1.7. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan masalah dari penerapan problem based blended learning adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Model *Problem based blended learning* merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian dalam belajar, namun dalam hal ini kadang dapat dipegaruhi oleh factor lain, seperti factor peserta didik, media pembelajaran dan sebagainya. Hal tersebut terjadi kerana susahnya mengontrol variable luar pada penelitian.
2. Model *Problem based blended learning* merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian dalam belajar. Pada saat pembelajaran online seperti melakukan diskusi kelompok kecil, peneliti menemui kesulitan dalam pengawasan dan pengontrolan siswa.
3. Model *Problem based blended learning* merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian dalam belajar, kendala keterbatasan internet, berkurang interaksi dengan pengajar, dan pemahaman terhadap materi berbeda-beda.