

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan *Information Communication and Technology* (ICT) pada Revolusi Industri 4.0 mengarahkan masyarakat abad-21 pada era disruptif. Era disruptif membawa perubahan yang sangat pesat serta berdampak pada perubahan pertumbuhan ekonomi yang sangat cepat berubah. Cepatnya perubahan yang terjadi diistilahkan dengan VUCA, yang merupakan singkatan dari *Volatility, Uncertainty, Complexity, dan Ambiguity*. *Volatility* berarti merupakan keadaan yang tidak menentu serta rentan terhadap terjadinya perubahan. *Uncertainty* merupakan suatu ketidakpastian dan keadaan yang penuh dengan kejutan yang dapat terjadi kapan saja. *Complexity* merupakan situasi yang penuh dengan kerumitan, dan *Ambiguity* merupakan keadaan mengambang yang menyebabkan kebingungan untuk membaca arah dengan jelas. Untuk menyiapkan masyarakat menghadapi tantangan tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran ekonomi di sekolah. Dengan demikian penyelenggaran pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan keterampilan abad 21. Adapun sejumlah keterampilan abad 21 yang harus mampu dikembangkan melalui pendidikan ekonomi di sekolah diantaranya mengimplementasikan pembelajaran yang mencerminkan empat keterampilan hidup yang disebut d 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration* dan

creativity (Ariyanto dkk., 2020; Kimianti & Prasetyo, 2019; Tri Pudji Astuti, 2019). Diantara keempat keterampilan tersebut keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang sangat fundamental untuk dikembangkan pada pendidikan ekonomi di sekolah.

Keterampilan berpikir kritis sangat dibutuhkan pada abad 21 sebagai proses fundamental yang memungkinkan peserta didik untuk mengatasi ketidakpastian dimasa mendatang (Oktoviani dkk., 2019). Keterampilan berpikir kritis pada peserta didik mengarahkan mereka untuk dapat berpikir secara logis dan dinamis. Dengan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat menghadapi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Asmarani dkk., 2021; Sundari & Sarkity, 2021). Peserta didik mampu menghubungkan berbagai konsep untuk menentukan keputusan maupun solusi yang logis dan dapat dipercaya (Andriani dkk., 2021). Dengan demikian dapat dipahami bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir logis, beralasan, dan reflektif yang menjadi keterampilan penting dalam menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0.

Selain keterampilan berpikir kritis, salah satu keterampilan berpikir yang juga sering ditekankan dalam proses pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berpikir kreatif. Kassi dkk., (2021) menjelaskan keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu olah pikir peserta didik untuk dapat menghasilkan sejumlah gagasan baru atau solusi terkait dengan aplikasi ilmu pengetahuan untuk mampu berinteraksi dengan alam sekitar peserta didik. Shoit & Masrukan (2021) menambahkan bahwa keterampilan berpikir kreatif juga disebut sebagai kemampuan berpikir divergen berhubungan dengan kemampuan

seseorang dalam mengembangkan imajinasi mereka, berpikir secara irasional atau kemampuan berpikir pada alam bawah sadar mereka. Keterampilan berpikir kreatif seorang individu dapat tercermin dari kreativitas yang mereka miliki menimbang bahwa kreativitas merupakan kemampuan dan sikap seseorang dalam membuat inovasi atau produk baru dengan mengkombinasikan ide maupun konsep baru yang ada dalam pikiran mereka (Kartina dkk., 2021; Dakabesi & Luoise, 2019; Sahwari & Dassucik, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa berpikir kreatif adalah aktivitas berfikir agar muncul kreativitas pada seseorang, atau berfikir untuk menghasilkan hal yang baru bagi dirinya.

Para pendidik dituntut agar mampu menciptakan proses pembelajaran abad ke-21 tepatnya melalui penekanan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik. Hal ini dapat tercapai melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 yaitu yang berfokus pada pembelajaran terpusat pada peserta didik. Akan tetapi, permasalahan yang masih sering terjadi adalah masih kurangnya penerapan metode pembelajaran yang terpusat pada peserta didik atau *students-centred learning*. Hal serupa disampaikan oleh Radiah (2022), pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa sekolahh masih bersifat konvensional dimana guru menyampaikan sajian materi secara langsung pada peserta didik melalui ceramah atau demonstrasi oleh guru. Akibatnya peserta didik merasa bosan sehingga materi pembelajaran sulit dipahami. Sebagian besar pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah dan penyelesaian soal sesuai dengan arahan dari buku paket (Zulkarnain, 2019). Pembelajaran saat ini kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam menganalisis maupun melakukan

evaluasi terhadap informasi. (Astuti dkk., 2021). Pembelajaran peserta didik hanya berfokus pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Akibatnya peserta didik dituntut untuk mampu menghafal semua materi yang disajikan oleh guru. Observasi awal peneliti lakukan di SMAN 1 Marga, Tabanan, Bali tepatnya pada pembelajaran ekonomi juga menunjukkan hal serupa dimana proses pembelajaran masih terkesan monoton. Metode ceramah masih kerap kali dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran yang telah menggunakan metode *problem-based learning* yang masih konvensional. Kurangnya keterlibatan teknologi sebagai media maupun sarana yang mampu menstimulus keaktifan peserta didik di dalam kelas tersebut juga menjadi hambatan bagi peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik.

Penerapan metode pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk menciptakan pembelajaran terpusat pada peserta didik dalam rangka menekankan keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pemikiran mereka sendiri didasarkan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centre*), dengan demikian proses pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran aktif atau *active learning* (Damaiyanti dkk., 2020; Hakim dkk., 2023; Setiawan & Lestari, 2021). *Problem-based learning* kerap kali dikombinasikan dengan model pembelajaran lain yaitu *blended learning* sebagai manifestasi model pembelajaran inovatif berbasis pembelajaran abad ke-21. Model pembelajaran satu ini disebut dengan istilah *problem-based blended learning* dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan menyediakan masalah bagi peserta didik sebagai stimulus agar mereka mampu berpikir secara aktif dan kreatif melalui lingkungan belajar daring dan

luring (Pitaloka & Suyanto, 2019). Penerapan *problem-based blended learning* mengintegrasikan teknologi melalui kombinasi pembelajaran tatap muka dan jarak jauh melalui system daring dimana peserta didik diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik (Lukitasari dkk., 2019; Nurkhin dkk., 2020).

Model pembelajaran PBL yang diselenggarakan melalui *Blended learning* sangat sesuai digunakan untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis maupun keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian – penelitian terdahulu, Primandari dan Kesumawati (2020) melakukan penelitian terkait penerapan *problem-based learning* dan *blended learning* sebagai strategi pembelajaran dalam kelas statistik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi *problem-based learning* dan *blended learning* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik di dalam kelas statistik. Herlina dan Sibarani (2019) sebelumnya juga melaksanakan penelitian terkait dengan pengaruh *problem-based learning* berbasis *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik akuntansi. Penelitian yang dilaksanakan secara kuantitatif tersebut membuktikan bahwa metode belajar tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sipahutar (2022) melaksanakan penelitian terbaru tentang pengaruh *problem-based learning* dan *blended-learning* terhadap kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan penguasaan materi matematika pada peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari *problem-based learning* dan *blended-learning* terhadap kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan penguasaan materi matematika pada peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan

penelitian – penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan, dapat dilihat bahwa *problem-based blended learning* merupakan metode pembelajaran yang memiliki pengaruh signifikan terhadap beberapa aspek pembelajaran yang dapat menjadi solusi akan permasalahan yang sedang terjadi saat ini. Penelitian lebih lanjut perlu dilaksanakan menimbang bahwa penelitian terkini terkait pengaruh *problem-based blended learning* dalam proses pembelajaran ekonomi masih terbatas terutama pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Oleh sebab itu, penelitian saat ini dilaksanakan untuk menginvestigasi pengaruh *problem-based blended learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Marga, pada pokok bahasan perpajakan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1. Para pendidik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran abad ke-21 tepatnya melalui penekanan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik.
- 1.2.2. Masih kurangnya penerapan metode pembelajaran yang terpusat pada peserta didik atau *students-centred learning* guna menekankan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik.
- 1.2.3. Kurangnya pembelajaran yang terpusat pada peserta didik menyebabkan peran serta peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran.

- 1.2.4. Proses pembelajaran yang masih terkesan monoton dan masih didominasi dengan metode ceramah yang kurang mampu menstimulus kemampuan berpikir peserta didik.
- 1.2.5. Diperlukan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk menekankan pembelajaran terpusat pada peserta didik guna menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik sebagai cerminan pembelajaran abad ke-21.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengaruh *problem-based blended learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Marga tahun ajaran 2022/2023. Batasan penelitian saat ini terletak pada tiga hal yaitu; 1) perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, 2) perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan 3) pengaruh simultan dari model pembelajaran *problem-based blended learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif dari siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1.4.1.1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional?
- 1.4.1.2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional?
- 1.4.1.3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *problem-based blended learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik?

1.5. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui:

- 1.5.1. Perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.
- 1.5.2. Perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem-based blended learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.
- 1.5.3. Pengaruh secara simultan model pembelajaran *problem-based blended learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran, hasil dan memahami tentang penerapan model pembelajaran *problem-based blended learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan ketrampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran ekonomi. Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut dapat dituliskan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk memperkaya dan memperdalam kajian-kajian teoritis disiplin ilmu-ilmu sosial khususnya pembelajaran ekonomi. Di sisi lain secara teoritis, temuan penelitian ini dapat juga diartikan sebagai dasar orientasi bagi para pengembang disiplin ilmu ekonomi dalam memperluas dan memperkaya referensi keilmuannya, sehingga secara otomatis akan meningkatkan derajat ekonomi sebagai bidang yang otonom dalam kaitannya dengan pembangunan warga Negara yang berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam kaitannya dengan aplikasi pembelajaran ekonomi dalam konteks sekolah. Secara rinci, manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Melalui penelitian dan penerapan model pembelajaran *problem-based blended learning* peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik karena permasalahan yang diberikan bersifat kontekstual/riil serta melatih peserta didik berpikir kritis dan berpikir kreatif dalam menganalisa dan mencari solusi dari permasalahan yang dibahas terkait materi ajar ekonomi.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi dan pedoman dalam implementasi model pembelajaran *problem-based blended learning* bagi guru dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran ekonomi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan dan melaksanakan model pembelajaran *problem-based blended learning*. Dengan penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada guru dalam menyusun rancangan model pembelajaran berupa RPP dan Silabus sesuai dengan tuntutan kurikulum. Selain dari itu guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif yang berkaitan dengan isu-isu atau fenomena sosial dalam proses pembelajaran ekonomi.

3. Bagi Kepala Sekolah

Mendorong pihak sekolah, khususnya kepala sekolah sebagai motivator manajemen di sekolah untuk menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru mata pelajaran ekonomi untuk mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didiknya. Kepala sekolah juga dapat memberikan informasi kepada guru-guru bahwa model pembelajaran *problem-based blended learning* dapat dijadikan suatu alternatif model pembelajaran

ekonomi yang mengacu pada pembelajaran ekonomi di sekolah guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif.

4. Bagi Pengawas mata pelajaran ekonomi.

Pengawas mata pelajaran ekonomi dapat mengetahui bahwa model *problem-based blended learning* sebagai alternatif bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif sehingga model pembelajaran *problem-based blended learning* perlu dikembangkan lebih lanjut kepada guru, peserta didik sebagai model pembelajaran ekonomi melalui pertemuan-pertemuan seperti MGMP ekonomi, seminar pembelajaran ekonomi dan pelatihan-pelatihan pembelajaran ekonomi.

5. Bagi Dinas Pendidikan

Sebagai salah satu pedoman untuk membuat kebijakan dalam pengembangan kurikulum yang bisa disesuaikan oleh masing-masing sekolah agar dapat menerapkan model pembelajaran *problem-based blended learning* dengan baik. Dinas Pendidikan dapat mendorong sekolah khususnya guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan tuntutan kurikulum sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar peserta didik. Disamping itu, dapat pula dijadikan pedoman dalam merancang kurikulum, pendekatan dan model pembelajaran yang diterapkan guna memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di sekolah khususnya SMA.

6. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi penelitian pembelajaran ekonomi, khususnya penelitian tentang model pembelajaran *problem-based blended learning*. Penelitian ini juga dapat digunakan kembali oleh pemerhati penelitian pendidikan untuk dikaji dalam metode penelitian yang berbeda.

1.7. Rencana Publikasi

Hasil penelitian kali ini akan dipublikasi kedalam bentuk artikel jurnal yang diterbitkan pada jurnal terakreditasi nasional dengan index Sinta 2 (S2). Jurnal yang dituju adalah *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research* yang merupakan jurnal yang berfokus pada lingkup inovasi dalam pendidikan dan budaya.

