

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran efektif berperan krusial dalam membekali siswa dengan kompetensi serta keterampilan yang diperlukan guna menghadapi revolusi industri 4.0 abad ke-21 (Simanjuntak et al., 2021). Dalam beberapa dekade terakhir, keterampilan abad ke-21 menjadi fokus utama dalam menentukan arah pendidikan global karena dianggap vital bagi kehidupan modern (Masruroh et al., 2022). Keterampilan ini meliputi berpikir kreatif, kritis, penarikan keputusan, serta pemecahan masalah, sehingga individu mampu menyaring, menafsirkan, dan mengembangkan informasi menjadi pengetahuan baru (Megawati & Arief, 2021).

Dalam upaya membangun bangsa yang maju dan berdaya saing di tingkat global, pemerintah telah menjalankan beragam strategi serta program guna menaikkan kualitas pendidikan. Langkah-langkah tersebut meliputi peningkatan sarana dan prasarana, seperti renovasi gedung sekolah dan pemberian bantuan perangkat komputer Chromebook yang dilaksanakan dengan bertahap. Selain itu, pendidikan serta pelatihan bagi guru ataupun tenaga kependidikan dilaksanakan rutin dan berkesinambungan melalui beragam program, antara lain Guru Penggerak, Sekolah Penggerak, dan Organisasi Penggerak.

Program beasiswa bagi pelajar dari keluarga kurang mampu terus disalurkan dan jumlah penerimanya meningkat setiap tahun, termasuk untuk jenjang perguruan tinggi melalui Kartu KIP Kuliah. Sejak 2012, alokasi APBN

untuk pendidikan telah mencapai 20% dan terus bertambah hingga kini. Selain itu, dana BOS dalam kebijakan Merdeka Belajar Episode 3 mengalami kenaikan, dengan jumlah yang disesuaikan berdasarkan kondisi daerah (Kemdikbudristek, 2020).

Dengan beragam upaya yang telah dilaksanakan, seharusnya kualitas pendidikan di Indonesia naik serta mampu mencetak SDM unggul serta berdaya saing tinggi. Namun, faktanya kualitas pendidikan masih tergolong rendah, yakni pada penguasaan keterampilan abad ke-21. Hal ini tercermin dari hasil Rapor Pendidikan berdasarkan Asesmen Nasional 2021 yang masih rendah. Dimana secara nasional, Kreativitas siswa untuk jenjang SMP yaitu (2,15) dari skor maksimal 3 (Laporan Raport Pendidikan SMPN 4 Bebandem, 2022).

Selain itu, data dari PISA di 2018 mengindikasikan bahwasanya kemampuan matematika, literasi membaca, serta sains siswa di Indonesia tergolong rendah. Dari 78 negara, Indonesia menempati peringkat 70 dengan skor rata-rata 396 (OECD, 2019). Sebagai program internasional, PISA dilaksanakan untuk negara-negara anggota OECD.

Hasil penilaian tersebut memperlihatkan bahwasanya kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah (Yustina et al., 2022). Padahal, kemampuan ini yakni keterampilan abad ke-21 yang penting bagi siswa (Simanjuntak et al., 2021), terutama dalam pembelajaran IPA yang terkait erat dengan alam serta lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA tidak cukup hanya melalui media bacaan, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir kreatif serta kritis untuk meningkatkan prestasi belajar. Prestasi belajar IPA awal mengacu pada hasil belajar awal yang

diperoleh siswa dalam memahami konsep-konsep dasar IPA, yang mencerminkan sejauh mana siswa mampu menyerap materi, mengaitkan dengan pengalaman konkret, serta menunjukkan pemahaman awal terhadap fenomena ilmiah di sekitarnya. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan sejak dini untuk menunjang peningkatan prestasi belajar IPA secara bertahap dan berkesinambungan.

Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan siswa dalam merumuskan solusi yang tidak umum, memiliki keunikan, dan belum pernah dihasilkan oleh orang lain sebelumnya (Febrianingsih, 2022). Pada tahap awal, kemampuan berpikir kreatif awal merujuk pada potensi dasar yang dimiliki siswa dalam menghasilkan ide-ide orisinal, imajinatif, dan fleksibel sebagai respons terhadap situasi atau permasalahan sederhana yang mereka hadapi, dan kemampuan ini penting untuk diasah sejak dini agar bisa berkembang secara optimal. Namun demikian, pembelajaran di dalam kelas cenderung masih menggunakan metode ceramah yang dinilai kurang efektif dalam menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa. Metode ini bersifat monoton karena berpusat pada guru yang mendominasi penjelasan materi, akibatnya membuat siswa cenderung pasif pada proses pembelajaran (Qomariyah & Subekti, 2022).

Prestasi belajar serta keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah memicu adanya kesenjangan yang antara lain disebabkan oleh penggunaan dari model pembelajaran konvensional oleh guru, yang belum berorientasi pada pendekatan konstruktivisme. Kondisi ini sejalan dengan temuan empiris sejumlah peneliti. Monje et al (2022) menunjukkan bahwa kurangnya inovasi pada strategi

dan metodologi yang digunakan menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif. Penelitian Simanjuntak et al (2021) menemukan bahwasanya mayoritas kemampuan siswa Indonesia memecahkan masalah dan berpikir kreatif relatif rendah. Satu penyebabnya yakni metode pengajaran yang dominan berpusat ke guru yang hanya menekankan pada rumus. Guru sering mengajarkan pengetahuan faktual dan jarang menghubungkan topik pembelajaran dengan masalah atau fenomena dalam kehidupan nyata.

Melihat kondisi tersebut, guru perlu mengambil langkah nyata untuk meningkatkan prestasi belajar sekaligus mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa. Pada proses pengembangan keterampilan berpikir kreatif, pemanfaatan teknologi pembelajaran memegang peranan penting. Warsita (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kinerja meningkat, efektif, dan efisien dengan peran teknologi pembelajaran. Adapun 5 kawasan teknologi pembelajaran yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta penilaian.

Guru dapat menaikkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta menaikkan prestasi akademis mereka dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat dipergunakan yakni *problem based learning (PBL)*. Berdasar pada Simanjuntak et al (2021) model *PBL* yakni metode pembelajaran efektif yang mendorong siswa agar belajar melalui pemecahan masalah yang otentik. Penerapan *PBL* bertujuan mendorong siswa mengasah kemampuan berpikir kreatif serta keterampilan

memecahkan masalah. Melalui permasalahan tersebut, siswa berpeluang berkreasi dan berinovasi.

Terdapat lima tahap pada model *PBL*, yakni (1) orientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasi siswa agar belajar; (3) membimbing penyelidikan kelompok serta individual; (4) menyajikan serta mengembangkan hasil karya; serta (5) mengevaluasi serta menganalisis proses pemecahan masalah (Hosnan, 2014).

Di samping itu, kebijakan pemerintah yang terus menyesuaikan dengan perkembangan pandemi covid 19 mengakibatkan sekolah melaksanakan pembelajaran yang mengacu surat edaran atau petunjuk yang dikeluarkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Akibatnya jadwal pembelajaran masih belum bisa dilaksanakan secara penuh walaupun sudah melaksanakan PTM 100%. Pada masa pandemi Covid-19a, adanya keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, perlu dilakukan pembelajaran yang bisa dilaksanakan oleh siswa di rumah masing masing sehingga tujuan pembelajaran di SMP Negeri 4 Bebandem bisa tercapai secara maksimal.

*Flipped Classroom* yakni model pembelajaran yang berbeda dari metode tradisional. Pada model ini, siswa menguasai materi pelajaran di rumah dahulu sebelum mengikuti kegiatan di kelas. Saat berada di kelas, proses pembelajaran difokuskan pada diskusi materi, pembahasan masalah yang belum dipahami siswa, ataupun pengerjaan tugas (Putri et al., 2022). *Flipped Classroom* sangat cocok diterapkan pada kondisi saat ini mengingat kondisi lingkungan belum sepenuhnya stabil dan adanya keterbatasan waktu belajar di sekolah.

*Flipped Classroom* berkembang dari F-L-I-P, yang menggambarkan fleksibilitas lingkungan, budaya belajar, konten yang disengaja, dan pendidik yang profesional (Marshall & Kostka, 2020 dalam Pratiwi et al., 2022). *Flipped Classroom* juga dapat dimanfaatkan sebagai strategi dalam menerapkan model *PBL*, sehingga pelaksanaannya tidak terbatas keterbatasan waktu. Inayah et al (2021) mengemukakan bahwasanya pembelajaran dengan model *flipped classroom* berbasis *PBL* pada keterampilan berpikir kritis calon guru tergolong tinggi. Demikian halnya dengan penelitian oleh Pratiwi et al (2022), penerapan dari model *flipped classroom* pada pembelajaran online saat covid 19 meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada kelas online, mereka memiliki pemahaman awal terhadap bahan ajar yang diberikan sehingga tidak banyak waktu yang dibutuhkan guru untuk menjelaskannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berminat meneliti lebih mendalam terkait pengaruh penerapan model *problem based flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPA siswa kelas VIII di SMPN 4 Bebandem.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai uraian latar belakang, diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA, yakni.

- 1) Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, sebab pembelajaran selama ini masih sering mengajarkan pengetahuan faktual dan jarang menghubungkan topik pembelajaran dengan masalah atau fenomena dalam kehidupan nyata.

- 2) Karena guru sering kali mengontrol cara penyajian materi dan memberikan sedikit kesempatan bagi partisipasi aktif siswa, keberhasilan pembelajaran IPA masih relatif rendah. Akibatnya, siswa memiliki lebih sedikit kesempatan untuk menggunakan keterampilan mereka dan menyuarakan pikiran atau pandangan mereka.
- 3) Guru masih mempergunakan model pembelajaran konvensional yang belum berorientasi pada pembelajaran konstruktivisme atau belum sesuai dengan kondisi terkini. Selama pandemi COVID-19, yang menghambat proses pembelajaran di sekolah, integrasi model pembelajaran dengan *flipped classroom* menjadi sangat penting.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Melihat uraian latar belakang serta identifikasi masalah, tampak bahwasanya terdapat banyak faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar IPA siswa, sehingga perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup studi. Di studi ini, kajian terhadap kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar IPA siswa difokuskan ke penerapan model *problem based flipped classroom* (PBFC) dan model *direct instruction* menjadi variabel bebas. Materi yang menjadi fokus penelitian mencakup topik Usaha dan Energi.

### 1.4 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang dipaparkan, rumusan masalah yang hendak dicarikan jawabannya oleh peneliti di studi ini, yakni.

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar IPA secara bersama-sama antara siswa yang belajar dengan model *problem based flipped classroom* dan *direct instruction*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang belajar dengan model *problem based flipped classroom* dan *direct instruction*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model *problem based flipped classroom* dan *direct instruction*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diinginkan dari pelaksanaan studi ini yakni.

- 1) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar IPA secara bersamaan siswa yang belajar dengan model PBFC dan *direct instruction*.
- 2) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan model PBFC serta *direct instruction*.
- 3) Mendeskripsikan perbedaan prestasi belajar IPA siswa yang belajar dengan model PBFC serta *direct instruction*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Studi ini dimaksudkan memberi manfaat baik secara teoretis ataupun praktis, yang dapat dijabarkan yakni.

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Temuan dari studi ini dimaksudkan dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan teori pembelajaran pada studi-studi berikutnya yang terkait dengan

model PBFC, kemampuan berpikir kreatif, serta prestasi belajar, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, terkhusus di mata pelajaran IPA.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dimaksudkan dari temuan studi ini, yakni.

- 1) Bagi siswa, penerapan model PBFC memberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan menghubungkan materi pembelajaran IPA di kelas dengan permasalahan yang ditemui di aktivitas harian, sehingga dapat menambah kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar IPA.
- 2) Bagi guru, temuan studi ini dapat dipergunakan menjadi salah satu acuan atas menerapkan model PBFC untuk menambah kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar. Model pembelajaran ini yakni perpaduan antara *PBL* dan *flipped classroom*, yang menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah.
- 3) Bagi kepala sekolah, temuan studi ini dimaksudkan dapat memberi gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif serta prestasi belajar IPA siswa melalui penerapan model PBFC. Dengan demikian, ke depan dapat diambil kebijakan strategis untuk menambah kualitas pembelajaran, terkhusus dalam upaya memperbaiki hasil Asesmen Nasional.
- 4) Bagi peneliti lain, studi ini dimaksudkan dapat menambah pengetahuan serta memberikan wawasan baru mengenai model *PBFC*, kemampuan berpikir kreatif, serta prestasi belajar, sehingga dapat mendorong inovasi berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalisme dalam memberikan layanan pendidikan.