

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui penyelenggaraan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian yang dimilikinya. Pendidikan berperan sebagai pilar utama dalam membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Pendidikan dinilai memiliki peranan strategis selama mengembangkan kapasitas sumber daya manusia untuk dipergunakan ketika beradaptasi dengan berbagai tuntutan dan perubahan pada era abad ke-21. Perubahan yang terjadi akibat globalisasi dan transformasi teknologi telah menggeser kebutuhan kompetensi peserta didik. Bukan sekadar memahami materi pembelajaran, peserta didik tentunya perlu dibekali keterampilan esensial abad ke-21 yang didalamnya terdapat konsep berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks tersebut, pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara inovatif, berpusat pada peserta didik, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keberhasilan proses pembelajaran dalam mewujudkan kompetensi tersebut sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru sebagai fasilitator dan penggerak utama dalam pembelajaran. Terdapat minimal 4 kompetensi yang wajib dimiliki oleh

pendidik (Latip, 2018): (1) kemampuan melakukan evaluasi secara menyeluruh, (2) penguasaan keahlian abad 21 (karakter, akhlak, dan literasi), (3) kemampuan menyajikan modul pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik, serta (4) kemampuan melaksanakan pembelajaran *autentic learning* yang inovatif. Dengan penguasaan konsep tersebut, guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna sehingga peserta didik yang memiliki kompetensi yang relevan untuk menghadapi persaingan di era globalisasi.

Pemerintah Indonesia melalui program Asesmen Nasional (AN) berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui penguatan kompetensi literasi, numerasi dan pendidikan karakter peserta didik. Program AN dirancang untuk mengembangkan kompetensi dasar peserta didik melalui tiga program utama yaitu Asesmen Kompetensi Minimal (AKM), Survei Karakter dan Survei lingkungan belajar (Kemendikbud, 2024). Hasil AN dituangkan dalam Rapor Pendidikan yang dapat digunakan sekolah sebagai dasar refleksi dan perbaikan kualitas pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut dari evaluasi tersebut, setiap satuan pendidikan perlu melakukan analisis terhadap capaian yang diperoleh untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang masih memerlukan perbaikan. Berdasarkan rapor pendidikan SMP Negeri 1 Banjar berdasarkan AN Tahun 2024 ada beberapa aspek indikator menjadi akar masalah yang perlu mendapat perhatian untuk ditingkatkan yaitu kualitas pembelajaran, dan partisipasi warga satuan pendidikan. Berdasarkan hasil raport Pendidikan SMP Negeri 1 Banjar tahun 2024, masih terdapat beberapa indikator yang memerlukan perhatian, khususnya pada kemampuan literasi dan

numerasi peserta didik. Pada indikator literasi, sebagian peserta didik masih berada pada kategori di bawah kompetensi minimum, dengan deskripsi peserta didik belum mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam ataupun membuat interpretasi sederhana. Pada indikator numerasi, peserta didik juga masih menunjukkan kemampuan dasar berhitung yang terbatas, penguasaan konsep yang parsial dan keterampilan komputasi yang terbatas. Indikator kualitas dan metode pembelajaran juga mengalami penurunan sehingga yang menjadi perhatian guru adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengimplementasikan metode-metode pembelajaran interaktif yang dapat membangun aktivitas, kreatifitas, pemahaman konsep serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Upaya penguatan kapasitas sumber daya manusia di tingkat satuan pendidikan dapat diwujudkan melalui berbagai pendekatan, salah satunya dengan meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kegiatan belajar IPA tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga mengutamakan proses ilmiah, sikap ilmiah, kemampuan menganalisis, menyelesaikan permasalahan hingga menghasilkan keputusan yang relevan berdasarkan bukti ilmiah. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik, terutama dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta berbagai permasalahan kehidupan yang semakin kompleks. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi berbagai sumber informasi, serta mengambil keputusan secara logis dan tepat berdasarkan fakta yang tersedia. Keterampilan berpikir kritis yang

dimaksud mencakup lima kompetensi (Ennis, 2015): Investigasi konteks dan spektrum masalah, merumuskan masalah IPA, mengembangkan konsep jawaban dan argumentasi yang *reasonable*, melakukan deduksi dan induksi, serta melakukan evaluasi. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Fenomena tersebut tercermin dari belum optimalnya kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis terhadap suatu permasalahan, mengemukakan pendapat berdasarkan alasan ilmiah, serta menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata. Selain itu, hasil AN dan proses pembelajaran sehari-hari menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih cenderung menerima informasi secara pasif dan belum terbiasa melakukan analisis mendalam terhadap suatu permasalahan.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu dari sekian kemampuan fundamental yang diharapkan untuk dikuasai oleh peserta didik ketika merespons tantangan pada era abad ke-21. Bahkan, berpikir kritis menempati urutan teratas sebagai keterampilan dasar yang perlu dimiliki individu untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari (Palavan, 2020). Melalui keterampilan berpikir kritis, peserta didik mampu menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif, serta mengambil keputusan secara logis dan tepat. Kondisi ini mendorong integrasi keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu pilar kompetensi dalam sistem pendidikan lintas negara (Palavan, 2020). Pembentukan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik tidak dapat dilepaskan dari peran guru yang menciptakan lingkungan belajar yang bersifat aktif, interaktif, serta menantang. Guru tidak sekadar berperan dalam menginformasikan materi, namun juga dalam mengarahkan dan memfasilitasi proses pembelajaran, mediator, dan

motivator yang mampu mendorong peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, bekerja sama, serta mengemukakan pendapat secara logis. Mengajukan pertanyaan menjadi salah satu langkah awal dalam proses berpikir kritis, karena melalui pertanyaan peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi informasi, menganalisis permasalahan, dan menemukan solusi secara mandiri.

Untuk mewujudkan kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan penerapan pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Salah satu model yang dinilai sesuai adalah model *Guided Inquiry* yang dipadukan dengan pendekatan *Flipped Classroom*, karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran, kemudian mengembangkan pemahaman melalui kegiatan penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah di kelas. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Subagiyo *et al* (2023) yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan pendekatan *Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Subagiyo *et al.*, 2023).

Selain keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Tingginya motivasi belajar pada peserta didik umumnya tercermin dari ketekunan, rasa ingin tahu yang besar, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara lebih optimal dibandingkan mereka yang bermotivasi rendah. Oleh karena

itu, dalam menghadapi tantangan era globalisasi, keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar menjadi dua aspek penting yang perlu dikembangkan secara seimbang dalam proses pembelajaran.

Motivasi dapat dimaknai sebagai pendorong mental yang berperan dalam melakukan pergerakan serta menuntun arah perilaku belajar seseorang. Dengan mencakup tiga komponen utama (Dimiyati, 2006): (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan. Motivasi menunjukkan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang tampak dari adanya dorongan internal untuk mencapai tujuan. Dorongan dan usaha yang muncul akibat kebutuhan untuk berprestasi akan mendorong individu untuk berupaya mencapai hasil belajar yang optimal (Muhammad, 2017). Penggolongan motivasi dilakukan menjadi dua bentuk utama, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik dipahami sebagai kekuatan pendorong bersumber dari dalam individu yang bersangkutan, serta dipengaruhi dengan kebutuhan belajar, harapan, serta cita-cita. Berbeda halnya dengan motivasi ekstrinsik dimana ini lahir dari faktor eksternal seperti penghargaan, hukuman, serta lingkungan belajar dengan keadaan yang menyenangkan (Iskandar, 2009). Selanjutnya, Sardirman (2001) mengemukakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan karakter ketekunan, keuletan dalam menghadapi kesulitan, kemandirian belajar, kemampuan mempertahankan pendapat, keteguhan keyakinan, serta kecenderungan keterlibatan ketika memecahkan masalah yang ada. Belum optimalnya motivasi peserta didik untuk belajar bisa terlihat ketika peserta didik bersikap tidak peduli/acuh dalam proses pembelajaran, kurangnya perhatian ketika penjelasan guru sedang berlangsung, dan tidak menyelesaikan tugas-tugas yang ada. Tanggung jawab untuk menumbuhkan

dan memperkuat motivasi belajar berada di tangan guru sebagai pendidik profesional yang berperan dalam perancangan pedagogik. Guru merancang strategi pembelajaran dan mengimplementasikannya dalam praktek pembelajaran yang efektif (Arianti, 2019). Motivasi belajar peserta didik belajar IPA merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis selain model pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Banjar pada tanggal 11 Maret 2025, memperlihatkan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPA. Pertama, peserta didik masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan argumentasi selama pembelajaran. Kedua, peserta didik mengalami kesulitan dalam menginterpretasi fenomena, menganalisis data, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi solusi berdasarkan konsep ilmiah. Ketiga, motivasi belajar peserta didik masih rendah, yang terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran, rendahnya keterlibatan dalam diskusi, dan kurang optimalnya penyelesaian tugas yang diberikan. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian serius karena keterampilan berpikir kritis serta motivasi belajar merupakan kompetensi esensial yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kurikulum Merdeka dan kebijakan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) menekankan pentingnya pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, dan keterlibatan aktif peserta didik. Apabila kondisi rendahnya keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar tidak segera diatasi, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang kompleks, mengambil keputusan secara rasional, serta memiliki kemampuan penyesuaian terhadap kemajuan ilmu pengetahuan serta

teknologi yang kian mengalami perkembangan cepat. Hal ini mengharuskan adanya inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan tersebut secara efektif.

Sebagai upaya menggali pemahaman yang lebih rinci tentang kondisi tersebut, dilakukan observasi lanjutan dan wawancara dengan guru IPA guna menelaah berbagai faktor yang berkontribusi terhadap belum berkembangnya keterampilan berpikir kritis serta motivasi belajar peserta didik. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), penggunaan metode ceramah masih dominan, kegiatan praktikum belum dilaksanakan secara optimal, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran masih terbatas pada penggunaan media presentasi sederhana. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, dan kurang terlatih dalam menyelesaikan permasalahan secara kritis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diadakan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran IPA dengan harapan peserta didik tidak sekadar menguasai konsep yang dipelajari, namun harus mampu memiliki sikap ilmiah, keterampilan memecahkan masalah, serta mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Meskipun model *Guided Inquiry* telah banyak direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, implementasinya dalam pembelajaran sering menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu tatap muka dan kurangnya kesiapan peserta didik dalam memahami materi awal sebelum kegiatan penyelidikan dilakukan. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Guided Inquiry* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta

didik, implementasinya di sekolah belum selalu berjalan optimal. Kegiatan inkuiri memerlukan waktu yang cukup panjang untuk memahami konsep awal, merumuskan masalah, melakukan penyelidikan, menganalisis data, hingga menarik kesimpulan. Dalam praktik pembelajaran IPA di SMP, keterbatasan waktu tatap muka sering menyebabkan tahapan inkuiri tidak dapat dilaksanakan secara mendalam. Selain itu, peserta didik sering memasuki kegiatan penyelidikan tanpa memiliki pengetahuan awal yang memadai sehingga proses diskusi dan pemecahan masalah belum berlangsung secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan *Guided Inquiry* memerlukan strategi pendukung yang mampu mempersiapkan peserta didik sebelum kegiatan inkuiri dilaksanakan di kelas. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan pendekatan *Flipped Classroom* yang memungkinkan peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Pendekatan *Flipped Classroom* dipilih sebagai solusi karena memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan awal melalui kegiatan belajar mandiri sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung. Dengan tersedianya pengetahuan awal yang lebih baik, waktu pembelajaran di kelas dapat difokuskan pada aktivitas inti *Guided Inquiry*, seperti penyelidikan, eksperimen, analisis data, diskusi, dan pemecahan masalah. Integrasi *Guided Inquiry* dan *Flipped Classroom* diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas proses inkuiri yang dilakukan peserta didik. Dengan demikian, waktu tatap muka dapat difokuskan pada aktivitas penyelidikan, diskusi, analisis, dan pemecahan masalah yang menjadi inti dari *Guided Inquiry*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry Flipped Classroom* berbantuan media Wordwall

(GIFCW). keberhasilan *Flipped Classroom* sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi sebelum pembelajaran berlangsung. Pada kenyataannya, tidak semua peserta didik memiliki motivasi belajar mandiri yang tinggi. Jika peserta didik tidak mempelajari materi pada tahap *before class*, maka tujuan penerapan *Flipped Classroom* tidak akan tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, ketertarikan, dan motivasi peserta didik selama proses belajar mandiri. Media Wordwall dipilih karena menyediakan aktivitas belajar interaktif berbasis permainan edukatif yang mampu memberikan umpan balik langsung, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik pada tahap *before class* maupun *after class*. Model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dinilai tepat karena mendorong peserta didik untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penyelidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Ashari *et al* (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Guided Inquiry* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPA. Proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan data, serta menguji hipotesis memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar sekaligus kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan secara sistematis (Ashari *et al.*, 2019). Dalam penerapannya, peserta didik tidak sepenuhnya dilepas, melainkan tetap mendapatkan bimbingan dari guru dalam mengontruksi pengetahuan.

Menurut Sumantri dan Johar dalam Atmaja (2013), model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut. (1) mengembangkan keterampilan berpikir holistik peserta didik, (2) memperluas wawasan ilmu pengetahuan, (3) memperhatikan keunikan karakteristik individual peserta didik, (4) menciptakan suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat ikut menentukan rencana bersama guru tentang topik yang akan dibahas, dan (5) penyesuaian materi pembelajaran dengan tahap perkembangan, minat, dan bakat peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Melalui kegiatan penyelidikan dan percobaan, peserta didik dapat menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Proses menemukan tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Atmaja, 2013). Model inkuiri terbimbing juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Selain penerapan model inkuiri terbimbing, pembelajaran juga dapat didukung melalui pendekatan *Flipped Classroom* yang merupakan bagian dari metode *blended learning*. *Flipped Classroom* atau pembelajaran terbalik merupakan pendekatan inovatif yang membalik pola pembelajaran tradisional, di mana peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu di luar kelas melalui berbagai sumber digital, seperti video pembelajaran maupun media pembelajaran lainnya. Penelitian oleh Khusna & Febrianto (2023) menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* merupakan bentuk implementasi *blended learning* yang menempatkan teknologi sebagai sarana utama dalam mendukung pembelajaran mandiri peserta didik sebelum pembelajaran tatap muka. Peserta didik diberikan kesempatan untuk

mempelajari materi terlebih dahulu melalui video pembelajaran atau media digital lainnya, sehingga ketika berada di kelas mereka telah memiliki pengetahuan awal yang dapat digunakan untuk melakukan diskusi, praktik, maupun penyelesaian masalah secara lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *blended learning* tipe *Flipped Classroom* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif (Khusna & Febrianto, 2023). Waktu di kelas kemudian dimanfaatkan untuk kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik seperti diskusi kelompok, tanya jawab, pemecahan masalah, maupun kegiatan praktikum. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Pemanfaatan teknologi dalam *Flipped Classroom* tidak hanya menjadi solusi terhadap tantangan pendidikan di era digital, tetapi juga dapat melatih kemandirian, kerjasama, dan pendalaman materi peserta didik. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik untuk menghadapi persaingan di era global. Keterampilan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keterampilan berpikir kritis. Pemahaman awal berperan sebagai landasan utama bagi peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki pemahaman awal yang baik cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi, sedangkan peserta didik dengan pemahaman awal terbatas cenderung menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih rendah (Maulidah *et al.*, 2024). Namun

demikian, keberhasilan *Flipped Classroom* sangat bergantung pada keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri sebelum pembelajaran berlangsung. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang cukup untuk mempelajari materi secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, media Wordwall dipilih karena mampu menyajikan aktivitas pembelajaran yang interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung sehingga dapat mendukung keberhasilan implementasi *Flipped Classroom*.

Untuk mendukung implementasi model tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Meskipun *Flipped Classroom* mampu mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan dan partisipasi peserta didik dalam mempelajari materi sebelum pembelajaran berlangsung. Pada praktiknya, tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang cukup untuk mempelajari materi secara mandiri melalui video atau bahan ajar digital. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan, ketertarikan, dan motivasi belajar peserta didik pada tahap *before class*. Media Wordwall dipilih karena mampu menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat mendukung efektivitas implementasi *Flipped Classroom*. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Wordwall. Media Wordwall memungkinkan guru menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk kuis, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif

yang dapat diakses melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik (Permana & Kasriman, 2022).

Flipped Classroom pada dasarnya merupakan pendekatan pembelajaran aktif (*Active learning approach*) yang memindahkan penyampaian materi ke luar kelas dan memanfaatkan waktu tatap muka untuk aktivitas pembelajaran yang lebih bermakna. Somaa (2024) menyatakan bahwa *Flipped Classroom* merupakan pendekatan pedagogis baru yang memberikan dampak positif terhadap pembelajaran (Somaa, 2024). Seiring perkembangannya, pendekatan *Flipped Classroom* telah diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran termasuk model inkuiri. Pembelajaran *Flipped Classroom* dapat dipadukan dengan aktivitas inquiry dan proyek desain (Warter-perez & Dong, 2012). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi *Guided Inquiry* dan *Flipped Classroom* memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat untuk digunakan dalam penelitian eksperimen. Dengan memadukan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan *Flipped Classroom* dan bantuan media Wordwall, waktu pembelajaran dapat dibagi menjadi pembelajaran *before class*, *in class* dan *after class*. Saat pembelajaran *before class*, peserta didik sudah diberikan gambaran awal materi yang akan dibahas saat tatap muka, saat pertemuan *in class* guru dan peserta didik bisa mengefektifkan waktunya dalam pemecahan masalah, diskusi, dan kolaborasi, sedangkan *after class* peserta didik melaksanakan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, integrasi *Guided Inquiry*, *Flipped Classroom*, dan Wordwall memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, berpusat pada peserta

didik, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar.

Model pembelajaran GIFCW sejalan dengan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran, dengan menciptakan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini semakin relevan dalam menghadapi dunia yang penuh kompleksitas dan ketidakpastian, dengan cara mengintegrasikan olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu (Permendikdasmen nomor 13, 2025). Dalam suasana belajar yang menggembirakan, peserta didik termotivasi untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan dengan semangat dan keinginan mendalam, karena dilandasi oleh keamanan psikologis yang membebaskan mereka dari rasa takut dan memungkinkan mereka untuk berekspresi, berpikir kritis, dan berkreasi tanpa hambatan.

Pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* telah dilakukan pada penelitian terdahulu. Diantaranya adalah penelitian Sativa & Kusuma (2021) yang menyimpulkan bahwa *Flipped Classroom* merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu melalui media digital, sehingga waktu pembelajaran di kelas dapat dimanfaatkan untuk diskusi, praktik, dan memperdalam pemahaman konsep (Sativa & Kusuma, 2021). Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *Guided Inquiry* maupun *Flipped Classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Subagiyo *et al* (2023) menunjukkan bahwa *Guided Inquiry* dengan pendekatan *Flipped Classroom* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis

peserta didik (Subagiyo *et al.*, 2023). Penelitian Raharja *et al* (2023) menemukan bahwa *Problem Based Learning Flipped Classroom* lebih efektif dibandingkan *Direct Flipped Classroom* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar (Raharja *et al.*, 2023). Sementara itu, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih mengkaji masing-masing komponen secara terpisah atau belum mengintegrasikan *Guided Inquiry*, *Flipped Classroom*, dan Wordwall dalam satu kesatuan model pembelajaran. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan berpikir kritis secara terpisah. Penelitian yang mengkaji pengaruh integrasi *Guided Inquiry*, *Flipped Classroom*, dan media Wordwall terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA secara simultan pada peserta didik SMP masih sangat terbatas. Padahal kedua variabel tersebut merupakan kompetensi penting yang menjadi tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebijakan Pembelajaran Mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut sekaligus menjadi dasar kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi ketiga komponen tersebut dalam pembelajaran IPA.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banjar. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan akademik dan teknis. Sekolah ini memiliki kondisi yang mendukung pelaksanaan penelitian, baik dari segi lingkungan belajar maupun sarana pembelajaran. Selain itu, keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut memberikan pemahaman yang baik terhadap karakteristik

peserta didik dan kondisi pembelajaran. Hal ini mendukung pengelolaan waktu, proses koordinasi, serta pelaksanaan penelitian sehingga dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini dilakukan pada materi usaha, energi dan pesawat sederhana karena materi tersebut memiliki karakteristik yang lebih sesuai untuk melatih keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan pengamatan, percobaan, analisis, dan pemecahan masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan materi pengenalan sel serta struktur dan fungsi tubuh makhluk hidup yang dipelajari pada semester ganjil yang lebih menekankan pemahaman konsep secara deskriptif. Materi usaha, energi, dan pesawat sederhana memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta motivasi belajar IPA. Oleh karena itu, materi tersebut dipandang lebih sesuai dengan penerapan model GIFCW dalam penelitian ini.

Seberapa jauh pengaruh model GIFCW terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA peserta didik belum pernah diteliti. Oleh sebab itu dan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan suatu kajian melalui penelitian eksperimen untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Model Pembelajaran GIFCW terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII SMP.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah akibat pembelajaran yang belum melatih analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.
2. Motivasi belajar peserta didik masih rendah karena pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.
3. Pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik pasif dalam proses belajar.
4. Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga belum mendukung pembelajaran interaktif.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan *Guided Inquiry*, *Flipped Classroom*, dan media Wordwall.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, beberapa hal dijadikan pertimbangan agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang menyebabkan adanya ketidakpastian atau kerancuan dari topik bahasan, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut.

1. Variabel bebas: Model pembelajaran GIFCW dan DIFC
2. Variabel terikat: keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA
3. Subjek penelitian: peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Banjar
4. Materi pembelajaran: IPA kelas VIII sesuai Kurikulum Merdeka
5. Penelitian difokuskan pada perbandingan dengan model *Direct Instruction Flipped Classroom* (DIFC).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara simultan penerapan model pembelajaran GIFCW terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran model DIFC?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran GIFCW terhadap keterampilan berpikir kritis IPA peserta didik kelas VIII SMP dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran model DIFC?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penerapan model pembelajaran GIFCW terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran model DIFC?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis perbedaan keterampilan berfikir kritis dan motivasi belajar IPA secara simultan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran GIFCW dengan DIFC.
2. Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran GIFCW dengan DIFC.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar IPA antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran GIFCW dengan DIFC.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis dalam pendidikan IPA terhadap peserta didik sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan terutama pada kawasan pemanfaatan. Untuk itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori pembelajaran IPA, khususnya terkait model *Guided Inquiry*, *Flipped Classroom*, dan media Wordwall dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA.

2. Manfaat Praktis.

a) Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini peserta didik dimudahkan untuk memahami tujuan pembelajaran dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar melalui pembelajaran yang aktif dan interaktif.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA.

c) Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan Kepala Sekolah mendapat informasi sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan pembelajaran yang efektif mengembangkan keterampilan berpikir

kritis dan motivasi belajar IPA peserta didik serta meningkatkan kualitas sekolah.

d) Bagi Peneliti lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan model pembelajaran inovatif.

