

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang ada dalam kehidupan seseorang, karena pendidikan yang menuntun dan menentukan masa depan atau arah hidup seseorang. Seiring berkembangnya pemikiran manusia mengenai makna pendidikan maka terjadinya perubahan yang didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan yang terjadi dilapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Perkembangan pola pikir dan pengelolaan pendidikan sangat berpengaruh kepada kemajuan alat teknologi informasi dan komunikasi yang turut andil keterlibatannya dalam perubahan pendidikan di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat berdampak terhadap berbagai bidang yang ada, terutamanya pada bidang pendidikan. Sumber belajar yang diperoleh siswa tidak lagi diperoleh hanya dari guru selaku pengajar didalam kelas melainkan para siswa dapat memperoleh sumber belajar dari internet atau sumber belajar lainnya. Internet dapat dijangkau dengan mudah oleh siswa dimanapun dan kapanpun selama siswa terhubung dengan koneksi internet, maka dari itu waktu belajar para siswa tidak hanya terbatas didalam kelas saja saat bersama guru, melainkan mereka dapat belajar diluar kelas atau diluar jam pelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik, sehingga teknologi yang sedang berkembang dapat membawa dampak positif bagi pendidikan di Indonesia (Rahman et al., 2022).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (dalam Daryanto & Karim, 2017. hlm 2) Perkembangan teknologi informasi dan informasi yang semakin berkembang dari semua segi kehidupan yang termasuk juga proses pembelajaran, membuat adanya perubahan kompetensi yang semakin berkembang. Hal itu menyebabkan kemampuan yang dimiliki setiap siswa harus mengalami perkembangan. Kebutuhan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa bukan lagi di tingkatan *low order thinking skills*, melainkan harus berkembang menjadi *high order thinking skills* atau bisa disebut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses

pembelajaran ini bertujuan pada peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan tersebut dapat terjadi dengan memanfaatkan proses pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan tingkat tinggi (HOTS).

Abad ke-21 ini kita menghadapi era digital 4.0 (revolusi industri), yang dimana semakin lama akan semakin berkembang untuk membuat pembaharuan. Sekarang masuknya masa baru yaitu era *society* 5.0, pada masa sebelumnya 4.0 merupakan masa terciptanya teknologi digital yang sangat canggih yang mana makin terus berkembang. Hal ini membuat saat ini kita disuguhkan dengan fasilitas teknologi digital yang canggih, pada kehidupan sehari-hari sudah serba otomatis. Dapat dilihat bahwa antara era 4.0 lebih menekankan pada digitalisasi, namun pada era 5.0 berkonsep pada bagaimana memanusiakan manusia dengan teknologi. Era ini berkonsep pada manusia dan teknologi. Bagaimana kita dihadapkan dengan kecanggihan teknologi. Perkembangan tersebut harus diimbangi dengan kompetensi sumber daya manusia yang harus selalu ada peningkatan dengan tujuan agar dapat memanfaatkan setiap inovasi dan perkembangan teknologi yang ada. Pada era ini banyak sekali tantangan dan perubahan yang terjadi, terutama pada sektor pendidikan sebagai gerbang untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada tahun 2019 pemerintah Jepang memperkenalkan era super *smart society*, tujuannya untuk mengantisipasi gejolak disrupsi akibat era 4.0.

Perubahan era 4.0 menuju era 5.0 merupakan suatu masalah dan kesempatan untuk memajukan bidang pendidikan. Respon yang lambat dari pendidikan untuk menyikapi perubahan tersebut dapat menjadi masalah. Siswa berkembang pada era ini tentu membutuhkan pendamping yang sesuai dengan kondisinya. Pada era 5.0 dunia pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peran sektor pendidikan sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan kompetensi para siswanya dengan cara memfasilitasi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Era 5.0 diharuskan adanya kesiapan kemampuan dalam menggunakan teknologi, seorang pendidik bertugas untuk membentuk siswa agar lebih inovatif dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan tujuan agar tujuan dari pembelajarannya dapat tersampaikan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan dibidangnya masing-masing. Seorang pendidik harus mampu mengaplikasikan hal-hal di bidang

digital dengan tujuan agar dapat memenuhi tingkat kemampuan siswa yang lebih tinggi lagi atau biasa di sebut *high order thinking skills* yang harus dimiliki oleh para siswanya.

Siswa dituntut untuk menjadi peran utama ketika proses pembelajaran. Pendidik dan siswa harus memiliki hubungan yang baik dengan tujuan agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Tidak ada artinya apabila sarana dan prasarana memadai jika sumberdayanya tidak memiliki daya saing, hal ini menunjukkan bahwa kedua elemen tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan. Dalam dunia pendidikan maka dibutuhkan adanya perubahan paradigma pendidikan, diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai penyedia atau pemberi materi secara langsung, pendidik harus menginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas siswa. Pendidik memiliki peran sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pemberi motivasi bagi siswanya untuk merdeka belajar. setiap perkembangan pasti membawa dampak positif dan negatif yang menyertai.

Era revolusi industri 4.0 mengubah kebiasaan manusia dengan digitalisasi, kehadiran era *society* 5.0 berusaha untuk menutupi dampak negatif dari revolusi industri 4.0. Terdapat beberapa hal yang kemungkinannya terjadi harus diantisipasi dengan cara SDM nya harus memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dengan tujuan nantinya dapat bersaing dan mengimbangi di era yang akan datang. Era *society* 5.0 bukan harus di waspadai, tetapi juga harus dihadapi dengan siap dan cermat. Dikarenakan dampak yang cukup luas dalam aspek pendidikan maka penyelenggara pendidikan memiliki tanggung jawab yang sangat penting untuk menghasilkan lulusan yang kompeten. Untuk menghasilkan lulusan yang kompeten maka proses pendidikan dilakukan berdasarkan tuntutan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kompetensi yang harus dimiliki nantinya menjadi bekal lulusan untuk menghadapi era *society* 5.0 yaitu kompetensi *high order thinking skills* yang harus dimiliki para siswa. Menurut Krathwohl dan Anderson, (dalam Wardany, 2020) menyebutkan bahwa *high order thinking skills* merupakan suatu keterampilan berpikir yang tidak hanya membutuhkan keterampilan mengingat, tetapi membutuhkan keterampilan lain yang lebih tinggi. Indikator untuk mengukur *high order thinking skills* meliputi keterampilan menganalisis (c4), mengevaluasi (c5), dan menciptakan (c6).

High Order Thinking Skills (HOTS) merupakan suatu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimana menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi bagian dari indikator HOTS tersebut. Kemampuan ini diperoleh dari pengalaman para siswa setelah mengikuti pembelajaran, proses pembelajaran yang dilakukan harus dapat memberikan dampak baik kepada siswanya untuk berkembang dan para siswa harus memiliki kemampuan berpikir. Hal ini menunjukkan dalam proses pembelajaran lebih kepada kemampuan dalam menggunakan konsep dan kemampuan mengembangkan keterampilan tingkat tinggi (HOTS). Terdapat dua kelompok dalam kategori ranah kognitif yaitu ada LOTS dan HOTS, yang termasuk kedalam hots yaitu menganalisis yang dimana di dalamnya kita harus menganalisis suatu informasi yang masuk kita harus dapat mengolah informasi tersebut menjadi bagian yang lebih kecil dan berpola agar dapat dipahami secara singkat, dalam indikator ini kita harus mampu untuk membedakan faktor sebab akibat, lalu kita mengidentifikasikannya. Mengevaluasi, meliputi suatu respon kita dalam memberikan solusi, gagasan dengan mengaitkannya sesuai standar yang ada agar dapat memastikan nilai efektivitasnya. Selain itu dalam indikator ini kita harus mampu membuat hipotesis, dan melakukan pengujian serta dapat menerima atau menolak suatu pernyataan berdasarkan kriterianya. Mencipta, meliputi pembuatan generalisasi suatu cara pandang akan suatu hal, lalu kita harus dapat merancang suatu cara untuk menyelesaikan masalah, mengorganisasikan bagian-bagian yang besar menjadi struktur baru yang belum pernah ada.

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajarannya, diantaranya permasalahan dalam efektivitas dan efisien pembelajaran. Permasalahan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang nantinya akan berpengaruh juga terhadap kemampuan yang dimiliki para siswanya. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan dua subjek yaitu ada siswa dan guru yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai suatu perubahan yang ada pada diri siswanya yang itu merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Sebagai seorang guru diperlukan pemahaman serta keterampilan untuk menerapkan berbagai model-model pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajarannya terlaksana secara efektif dan efisien, selain itu seorang guru harus

memahami dan mendalami media pembelajaran yang cocok untuk menunjang proses pembelajarannya dengan tujuan untuk menunjang model pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didiknya apabila dibandingkan dengan pembelajaran pasif. Model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan mendalami materi yang diberikan serta diharapkan para siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Maharani, 2015).

Berdasarkan hasil UN tahun 2019, Puspendik Kemendikbud menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam penalaran, analisis dan evaluasi masih dalam kategori rendah sehingga, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) masih perlu ditingkatkan. Lembaga pendidikan dituntut untuk menyiapkan siswanya agar memiliki kemampuan tersebut. Cepatnya perkembangan teknologi dan informasi dapat dilihat dari peran ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat cepat dan mudah untuk diakses. Pada bidang pendidikan menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan nasional abad 21 yaitu untuk mewujudkan cita-cita bangsa, diantaranya pada masyarakat yang sejahtera dengan kedudukan yang setara dalam dunia global dengan bangsa-bangsa lainnya, pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas memiliki pribadi yang kompeten serta memiliki etos kerja yang tinggi. Paradigma pembelajaran *high order thinking skills* menekankan pada kemampuan siswa yang dapat ditingkatkan dalam 3 indikator yaitu dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa pernyataan mengenai kondisi sekolahnya. Dapat disimpulkan bahwa sekolah tersebut memakai kurikulum merdeka, interaksi antara siswa dan guru masih dipegang penuh sama guru, dalam artian proses pembelajaran masih berpusat pada guru belum berpusat pada siswa yang harusnya proses pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kompetensi yang dibutuhkan pada masa sekarang. Model pembelajaran yang sering digunakan hanya berupa model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang baik yang dialami siswanya. Terdapat berbagai masalah di sekolah yang akan ditelitinyaa, dan terdapat beberapa permasalahan yang sering muncul dalam

proses pembelajaran seperti nilai siswa yang masing dibawah rata-rata atau kkm yang telah ditentukan. Setelah melakukan wawancara terhadap guru yang bersangkutan beliau menyebutkan bahwa nilai atau hasil belajar siswa masih belum murni nilainya yang dihasilkan oleh para siswanya, dalam artian yang seharusnya nilai siswa dibawah kkm tetapi beberapa guru memberikan nilainya pas dikkm dengan tujuan agar siswanya tetap naik kelas. Dalam hal ini menjadi suatu permasalahan yang dimana hasil belajar yang pas-pasan atau sesuai kkm. Apabila dipersentasekan menurut guru tersebut sekitar lebih dari 65% siswanya mendapatkan nilai pas kkm. Permasalahan tersebut dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap kemampuan yang dimiliki siswanya yang nantinya akan berdampak pada kompetensi yang tidak terpenuhi untuk bersaing di dunia luar. Maka dari itu untuk menjawab permasalahan sumber belajar tersebut kita harus melihat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut. Terdapat dua faktor yang saya garis bawahi dan menurut saya apabila faktor ini tidak diperbaiki maka kualitas sdmnya tidak akan ada peningkatan yaitu faktor dari kurangnya penerapan model dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melihat karakteristik siswanya. Pada saat melakukan wawancara tersebut kebanyakan guru masih menerapkan model dan media pembelajaran konvensional seperti hanya menggunakan model ceramah dan media pembelajarannya hanya berupa buku.

Melihat perkembangan jaman yang terus berkembang di era *society* 5.0 maka siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Untuk memenuhi kompetensi tersebut kita dapat mengukurnya dari hasil belajar yang bagus, apabila hasil belajar kurang bagus menyebabkan para siswa susah untuk memiliki kemampuan tersebut. Dengan begitu kita dapat merubah dengan cara mencari model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan agar berpengaruh terhadap hasil belajar menjadi lebih baik lagi. Dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* diharapkan mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik lagi, selain itu tujuannya yaitu untuk memanfaatkan waktu siswa dirumah, maksudnya agar waktu dirumah dapat dimaksimalkan untuk belajar selain itu dari pemanfaatan *handphone* dan media pembelajaran lainnya, yang dimana para siswa biasanya dirumah memainkan *handphone* hanya untuk main

game dan sosial media, dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* maka siswa diharapkan dapat memanfaatkan waktunya dirumah untuk belajar. Model pembelajaran tersebut dikombinasikan dengan berbagai media dengan tujuan agar bahan ajarnya dapat dikemas secara interaktif dan lebih menarik lagi.

Berdasarkan fakta-fakta diatas, perkembangan jaman semakin berkembang pesat sehingga tuntutan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang sangat dibutuhkan di era *society 5.0* untuk meningkatkan kualitas SDM agar dapat bersaing dengan berbagai kalangan lainnya, dari sektor pendidikan yang merupakan gerbang utama untuk mempersiapkan SDM yang unggul membuat proses pembelajaran harus dapat dilakukan dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu memenuhi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Dapat ditarik kesimpulan yang menjadi permasalahan utama pada pembahasan ini merupakan hasil belajar yang masih dibawah angka rata-rata. Fenomena tersebut dikhawatirkannya tidak tercapainya kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang seharusnya setiap siswa memilikinya. Terdapat banyak sekali komponen hasil belajar seperti dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Seiring berkembangnya jaman, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mulai menjadi fokus utama dengan tujuan agar siswa dapat bersaing dilapangan dan bisa bersaing di era *society 5.0*

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate* diharapkan mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajarannya dan proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien selain itu berharap adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah yang nantinya berdampak baik untuk siswa sehingga dapat bersaing di era *society 5.0*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa yang masih dalam rata-rata (KKM)
- b. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran
- c. *High Order Thinking Skills* yang belum dimiliki oleh siswa

- d. Guru yang kurang menguasai kondisi siswa dan kurang memanfaatkan model dan media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang akan diteliti dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media *articulate* terhadap Hasil belajar siswa yang dilihat dari capaian *high order thinking skills* meliputi aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah umumnya yaitu “Bagaimana pengaruh pembelajaran *flipped classroom* menggunakan *articulate* terhadap hasil belajar siswa?”. Secara khusus rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek menganalisis (C4) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek mengevaluasi (C5) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek menciptakan (C6) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate* terhadap hasil belajar.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek menganalisis (C4) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek mengevaluasi (C5) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *flipped classroom* berbasis *articulate* terhadap hasil belajar aspek menciptakan (C6) pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 2 Parongpong

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Guru, dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswanya menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan berbasis *articulate*.
- b. Siswa, memberikan pengalaman baru untuk para siswanya dalam mempelajari pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *articulate*.
- c. Sekolah, memberikan bahan ajar berupa model dan media penunjang pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang khususnya pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *articulate*.