

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Kondisi sebelum abad 21 menampilkan komunikasi antar bangsa, negara, wilayah yang tidak mudah dilakukan. Banyak keterbatasan yang dihadapi sehingga peristiwa yang terjadi di satu tempat tidaklah mudah diketahui oleh orang-orang yang tinggal di tempat lain. Dengan demikian, pikiran dan gaya hidup masyarakat di wilayah tertentu bersifat lokal dan khusus, mengacu pada kebiasaan dan budaya setempat. Kondisi tersebut memunculkan berbagai tatanan masyarakat dan gaya hidup. Perbincangan mengenai pengembangan hubungan antar negara menjadi mirip pembahasan tentang pengembangan komunikasi antar kota dan desa. Teknologi dan komunikasi memang memungkinkan dilakukannya pengembangan hubungan dengan siapa saja, kapan saja, dimana saja, dalam berbagai bentuk yakni suara dan gambar yang menyajikan informasi, data, peristiwa dalam waktu sekejap. Kondisi ini akan membawa manusia pada perubahan peta kognitif, pengembangan dan kemajemukan kebutuhan, pergeseran prioritas dalam tata nilainya. Sependapat dengan I Gede Widja (2002) menurutnya manusia masa depan menjadi semakin materialis, legalistik, dan formalistik (Widja, 2002, hlm. 21).

Perkembangan teknologi digital saat ini telah banyak memberikan keuntungan bagi siapa saja dalam mengakses berbagai informasi dan terhubung tanpa lintas batas, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Du, Zhang, Shelton & Hung, 2019). Dalam dunia pendidikan saat ini, peserta didik menghabiskan banyak waktu mereka menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan ponsel cerdas (smartphone) untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan mencari berbagai referensi belajar dari internet. Dampak positif dari pertumbuhan teknologi ini telah mempengaruhi perkembangan teknologi pengajaran dalam dunia pendidikan, dan telah menggantikan penggunaan papan dan kapur tulis dengan video pembelajaran online (Collins & Halverson, 2018). Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas saja, tetapi juga di luar kelas atau di mana saja peserta didik berada dengan hanya bermodalkan

Siska Nurmalasari, 2021

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*

*(STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 1 BANDUNG)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gawai dan akses internet (Fisher, 2009). Banyak sekali materi pembelajaran gratis tersedia di berbagai situs Web untuk referensi belajar. Richter dan McPherson (2012) mengatakan bahwa di era digital saat ini, setiap peserta didik dapat mengakses berbagai sumber belajar dari internet secara gratis seperti video pembelajaran di laman YouTube atau berbagai situs web (website) edukatif lainnya.

Peserta didik dapat belajar dari sumber digital ini di mana saja dan kapan saja (Dwiningsih, Sukarmin, Muchlis & Rahma, 2018). Perkembangan teknologi informasi telah mengubah gaya belajarmengajar dari pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pembelajaran aktif dan dari model kelas tradisional ke model kelas inovatif berbasis digital (Asfar & Zainuddin, 2015). Terlebih lagi, penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung berfokus pada guru sebagai pusat pengetahuan dianggap sudah tidak lagi relevan dengan era digital saat ini (Utomo & Wihartanti, 2019).

Pembelajaran tradisional cenderung membuat peserta didik bertindak pasif dan akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi membosankan seperti mendengarkan ceramah panjang si pengajar. Pengajar, baik guru maupun dosen, yang menggunakan model pembelajaran konvensional cenderung menguasai kelas dan bertindak lebih aktif dalam menyampaikan ceramah (Utomo & Ubaidillah, 2018). Peserta didik cenderung pasif mendengarkan ceramah pengajar dan sesekali bertanya atau mengganggu sebagai tanda memahami atau pura-pura memahami. Implementasi model belajar-mengajar yang berpusat pada pengajar memberikan sedikit ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan sesama teman dan menghambat mereka untuk berpikir kritis serta belajar secara mandiri (Luo, 2019). Sebagai solusi dari masalah-masalah ini, kegiatan belajar di kelas konvensional seperti mendengarkan ceramah di kelas seyogianya dapat dialihkan ke dalam bentuk video atau web pembelajaran. Peserta akan didik dapat mempelajari berbagai materi dari video atau web pembelajaran tersebut di mana saja dan kapan saja (Tohari, Mustaji, & Bachri, 2019). Dengan adanya ceramah berbentuk video akan sangat membantu dan mempermudah peserta didik untuk mengulang materi pembelajaran sesuai kebutuhan mereka (Zainuddin, Habiburrahim, Muluk, & Keumala, 2019).

Berdasarkan hasil evaluasi tentang kesiapan negara menghadapi revolusi industri 4.0, Indonesia diperkirakan sebagai negara dengan potensi tinggi (Muhammad Nasir, 29 Januari 2018). Meskipun masih di bawah Singapura, di tingkat Asia Tenggara posisi Indonesia sangat diperhitungkan. Era revolusi industri 4.0 yang menekankan pada pola digital *economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan *disruptive innovation*. Menghadapi tantangan tersebut sistem pembelajaran ditingkat menengah pun dituntut berubah, karena saat ini kita menghadapi siswa milenial atau *native digital*. Di era revolusi industri 4.0 ini, kompetensi guru pun dituntut lebih, setidaknya ada lima kompetensi yang harus dimiliki 1) *Educational competence*, kompetensi yang berbasis *Internet of Thing* sebagai *basic skill*; 2) *Competence research*, kompetensi dalam menumbuhkan ilmu dan penelitian; 3) *Competence for technological commercialization*, memiliki kompetensi yang dapat membawa siswa pada situasi dan persaingan bisnis masa depan; 4) *Competence in globalization*, dunia tanpa sekat, tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid, yaitu *global competence* dan keunggulan memecahkan *national problem*; 5) *Competence in future strategies*, di mana dunia mudah berubah dan berjalan cepat, sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan dan strateginya, dengan cara pembentukan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), pengembangan penelitian, *joint lab* antar-sekolah, dan lain sebagainya.

Berbagai penelitian tentang strategi pembelajaran telah banyak dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuannya, mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Dari hasil penelitian di berbagai negara, muncullah berbagai model dan strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan, antara lain model pembelajaran *project based learning*, *problem based learning*, *discovery learning*, *problem posing*, *flipped classroom*, pembelajaran langsung (*ekspositori*), dan lain-lain. Beberapa penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, dapat meningkatkan cara berpikir dan hasil belajar. Sebagai contoh penelitian tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* berhasil meningkatkan pengetahuan konseptual, kemampuan berpikir kritis, kemampuan

belajar tingkat tinggi yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Elaine, 2016; Sofie & Luyen, 2014; Husnidar, 2014).

Model pembelajaran *flipped classroom*, atau yang dikenal “kelas terbalik”, merupakan model pembelajaran yang relatif baru di antara model pembelajaran yang lain. Dalam model pembelajaran *flipped classroom*, materi pelajaran disampaikan kepada siswa di rumah melalui media elektronik. Selanjutnya, menggunakan waktu di kelas untuk aktivitas praktik langsung. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berfokus kepada siswa. Untuk itu, sangat bergantung kepada kemampuan belajar mandiri siswa dengan memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran mandirinya. Beberapa penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan cara berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Shu, 2015; Lo, 2017; Garza, 2017).

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menganalisis suatu permasalahan sampai pada tahap pencarian solusi. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global dan berbagai permasalahan kehidupan yang tidak dapat dikendalikan. Memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga dapat membedakan sisi positif dan negatif, kemudian menyaring berbagai pengaruh yang masuk dan menyesuaikannya dengan budaya bangsa Indonesia. Sekarang ini banyak terdapat buku yang menuliskan tentang kemampuan berpikir kritis. Santrock menjelaskan dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pendidikan (Santrock, 2011, hlm. 357), bahwa menurut para ahli pendidikan, hanya sedikit sekolah yang benar-benar mengajarkan siswanya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang perlu dilatih dan dikembangkan anak sejak usia muda, terutama ketika di bangku sekolah. Kondisi dunia yang semakin berkembang pesat menuntut masyarakat memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menjawab berbagai tantangan global yang ada. Siswa tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan tugas, ataupun mendapatkan nilai yang baik, tetapi siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan

berpikir kritis, sehingga siswa dapat memutuskan mana yang benar dan salah, mana yang perlu diikuti dan ditinggalkan, dan tidak ikut terseret arus negatif globalisasi.

*Flipped classroom* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan IT dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif untuk belajar secara mandiri melalui media website dan video sebelum masuk kelas. Kelas digunakan hanya untuk berinteraksi secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang sulit (To 2014; Henson, 2015; Bergman, Rotellar, & Cain, 2016; Mok, 2017). Di samping itu, *flipped classroom* juga terbukti efektif untuk kelas yang besar, mampu menimbulkan persepsi positif siswa terhadap proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan cara berpikir dan hasil belajar (Stone, 2012; McLaughlin, 2014; Persky & Laughlin 2017; Yestrebskya, 2014; Beatty & Brian, 2016).

Berdasarkan keberhasilan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* tersebut di atas, yang sebagian besar dilakukan di perguruan tinggi, peneliti sebagai guru, merasa terpanggil untuk meneliti lebih jauh tentang Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap kemampuan berpikir kritis pada tingkat sekolah menengah. Di samping itu, situasi saat ini, generasi milenial atau yang dikenal sebagai generasi native digital, suatu generasi yang terlahir dalam lingkungan digital (Prensky, 2001), memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap teknologi (*gadget*). Oleh karenanya, diperlukan pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan (teknologi) dan kebiasaan mereka. Dibutuhkan desain pembelajaran yang serba praktis dan mudah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalamnya. Model pembelajaran yang dapat digunakan pada era milenial ini adalah model pembelajaran *flipped classroom*, dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran melalui website dan video pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga dapat mengefektifkan waktu belajar siswa di dalam kelas.

*Flipped Classroom* merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai berdasarkan tujuan Kurikulum 2013 yang menuntut guru sebagai arsitek pembelajaran, bukan hanya sekedar sumber pembelajaran. *Flipped Classroom* merupakan model dan strategi pembelajaran yang membalikkan

pengaturan/susunan pendidikan tradisional, dimana pemberian konten pembelajaran di luar kelas, dan kegiatan di luar kelas yang biasa disebut pekerjaan rumah, dikerjakan di ruang kelas. Dalam *Flipped Classroom*, siswa akan melakukan kegiatan seperti video pembelajaran yang diberikan oleh guru, berkolaborasi dalam diskusi online, atau melakukan penelitian di rumah dan terlibat langsung dalam konsep di kelas dengan bimbingan penuh oleh guru (Abeysekera, Lakmal, & Dawson, 2015). Pada dasarnya konsep *Flipped Classroom* adalah kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas akan dilakukan di rumah, dan sebaliknya. Pendekatan pembelajaran ini familiar dengan sebutan lain seperti “*classroom flip*”(J. W. Baker, 2000) dan “*inverted classroom*”(Lage, Platt, & Treglia, 2000). Dengan memindahkan kegiatan mengingat dan memahami di luar kelas, siswa dapat memanfaatkan waktu di kelas diskusi dan bertanya kepada guru untuk membantu mereka yang kesulitan terhadap tugas mereka (Bergmann & Sams, 2012). Ini membuat suasana kelas penuh akan pemecahan masalah dan umpan balik (Demetry, 2010). Menurut J. W Baker & Mentch (2000) konsep *Flipped Classroom* adalah : “*Memindahkan materi pembelajaran keluar dari kelas melalui layanan internet, memperpanjang durasi diskusi keluar dari kelas melalui thread discussion, memindahkan "pekerjaan rumah" ke dalam kelas dimana kelas dapat memfasilitasi kesulitan dan pertanyaan siswa, memanfaatkan waktu bebas di kelas, untuk kegiatan aplikasi dan praktek*”.

Dengan adanya penerapan model *Flipped Classroom* diharapkan menghasilkan sebuah pembelajaran berupa pengetahuan professional yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa, dan pemenuhan kebutuhan guru dalam persiapan mengajar. Pendekatan *Flipped Classroom* sudah terbukti menjadi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dan pemecahan masalah otentik. Pendekatan *Flipped Classroom* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan manfaat lainnya (Freeman Herreid & Schiller, 2012). Pendekatan ini juga sedang populer di media, pencarian google dan berbagai diskusi (Abeysekera et al., 2015), dan direkomendasikan jika guru ingin melaksanakan kegiatan problem solving dan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang aktif (Herreid & Schiller, 2013).

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Sebuah model akan lebih efisien dan efektif pada proses pembelajaran apabila didukung oleh sejumlah perangkat pembelajaran. Implementasi pendekatan *Flipped Classroom* memerlukan sebuah perangkat pembelajaran yang dapat mengintegrasikan proses pembelajaran dengan baik di dalam maupun diluar kelas. Di luar kelas perangkat pembelajaran ini akan aktif sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar, komunikasi interaktif ke guru bersangkutan, serta mendiagnosa secara otomatis kesulitan siswa yang akan dimanfaatkan oleh guru sebagai informasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas nanti. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat dilakukan. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam pembelajaran sejarah akan dirancang sebagai perangkat pembelajaran dalam penelitian ini.

Studi pendahuluan (Pre-eliminary Research) akan dilaksanakan guna mendapatkan materi belajar yang cocok dan akan digunakan pada observasi mengaplikasikan model *Flipped Classroom* dalam pembelajaran sejarah. Peneliti akan melakukan kegiatan penelitian kepada siswa guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini.

Fokus penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah adalah untuk melihat pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah, Untuk menjawab rumusan masalah utama, peneliti membatasi rumusan masalah ke dalam tiga pertanyaan;

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Model Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Flipped Classroom* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengukur dan menganalisis pengaruh penggunaan Model *Fipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mengukur dan menganalisis pengaruh pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Mengukur dan menganalisis perbedaan pengaruh antara penggunaan model *Flipped Classroom* dengan pembelajaran Konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **1.4. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Fipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Terdapat pengaruh dari pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Flipped Classroom* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, serta manfaat untuk beberapa unsur lain dalam pendidikan.

#### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

1. Memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan model

Siska Nurmalasari, 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

**(STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 1 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

2. Menjadi sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan dan rujukan bagi penelitian berikutnya dalam pengembangan dan pemanfaatan model *Flipped Classroom* sebagai model dalam pembelajaran sejarah di sekolah.
3. Memberikan kontribusi pemikiran teoritis mengenai keterkaitan antara pengembangan model *Flipped Classroom* dengan materi pembelajaran sejarah.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru mengenai model *Flipped Classroom* yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah untuk mengembangkan ide kreatif guru dalam pembelajaran sejarah di sekolah.
2. Bagi siswa, diharapkan dalam proses pembelajaran sejarah berperan lebih aktif serta lebih kreatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan model *Flipped Classroom* sehingga pembelajaran sejarah menjadi sebuah kegiatan belajar mengajar yang menarik.

### **1.6. Struktur Organisasi Tesis**

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan yang merupakan bagian awal dari penelitian ini. Pendahuluan tersebut berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II adalah mengenai kajian pustaka. Kajian pustaka berisi sebagai landasan teoretis dalam menyusun pertanyaan penelitian. Kajian pustaka berisi konsep-konsep dalam bidang yang dikaji, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, misalnya prosedur, subjek, dan temuannya. Dalam kajian pustaka, peneliti membandingkan, mengkontraskan, dan memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji untuk dikaitkan dengan masalah yang akan diteliti.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen lain. Secara rinci, bab ini membahas lokasi penelitian,

metode penelitian dan penggunaannya, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV adalah mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian adalah hal-hal apa saja yang diperoleh ketika pengumpulan data sesuai dengan rumusan masalah, sehingga masih merupakan gambaran apa adanya. Sementara itu, pembahasan adalah bagaimana hasil temuan selama di lapangan dikaitkan dengan Bab II. Pembahasan memuat hasil dari analisis berpikir peneliti.

Bab V merupakan bab yang memuat simpulan dan saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Saran atau rekomendasi yang ditulis setelah simpulan dapat ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian, dan atau peneliti berikutnya.