

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

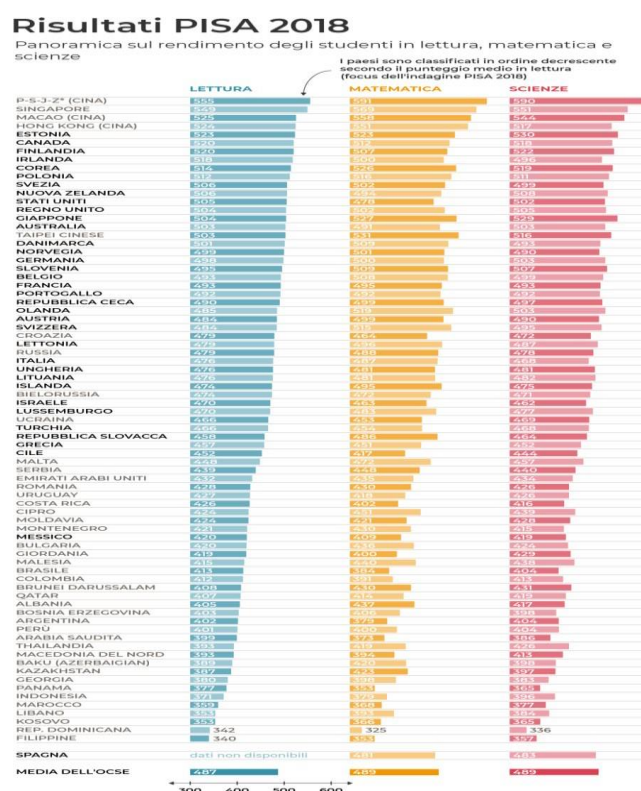
Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, masyarakat dihadapkan kepada perubahan yang terjadi dalam tempo yang cepat dan tidak dapat diprediksi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Puncreobutr (2016, hlm. 93) yang mengungkapkan bahwa di era ini berbagai peristiwa terjadi tanpa dapat diprediksi dengan akselerasi yang cepat. Ahmad (2018, hlm. 5) mengungkapkan sikap adaptif mengenai berbagai perubahan yang terjadi di era industry 4.0 ditunjukkan dengan kelincihan dan kematangan budaya dimana individu siap untuk berkerja dalam berbagai lingkungan. Kesiapan individu dalam menghadapi pekerjaan di era ini adalah memiliki keterampilan yang mumpuni. Benešová & Tupa (2017, hlm. 2197) mengungkapkan bahwa salah satu kunci sukses di abad ini adalah kemampuan dalam melakukan inovasi yang berpusat kepada kompetensi dan kualifikasi yang dimiliki oleh manusia itu sendiri. Belum selesai dengan Revolusi Industri 4.0, dunia dihadapkan kembali dengan adanya Society 5.0 yang berkembang di Jepang. Konsep Society 5.0 merupakan konsep yang mengikuti perkembangan masyarakat dari mulai berburu-mengumpulkan makanan, pertanian, industri, informasi dan adanya konsep tersebut maka akan menjadikan masyarakat super cerdas yang dapat mengembangkan ekonomi berkelanjutan melalui teknologi digital (UNESCO, 2019). Hal tersebut menambah tantangan yang dihadapi oleh manusia untuk dapat mengambil peran dalam kemajuan dunia yang bergerak cepat. Menurut Supriatna & Salim (2019, hlm. 121) mengungkapkan bahwa perlunya generasi muda yang memiliki pemikiran kritis, logis dan kreatif.

Menghadapi kondisi seperti yang disebutkan di atas, maka dunia pendidikan pun harus siap menghadapi berbagai perubahan yang terjadi. Salah satu kebutuhan yang dihadapi masyarakat di era ini adalah masyarakat yang mampu melakukan inovasi melalui penerapan teknologi dan responsive yang membantu peserta didik untuk melakukan perubahan dalam masyarakat (Puncreobutr, 2016). Hal serupa diungkapkan oleh Ahmad (2018) bahwa pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengenyampingkan unsur humanitas. Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan menyesuaikan dengan kebutuhan zaman karena berkaitan dengan generasi muda yang akan meneruskan kehidupan bangsa ini. Penguasaan teknologi dalam bidang pendidikan di era ini merupakan komponen yang penting, karena suka atau tidak proses pendidikan adalah dinamis menyesuaikan dengan berbagai perubahan dan perkembangan teknologi (Kenway, Bigum, Fitzclarence, Collier & Tregenza, 1994; Goffe & Sosin, 2010).

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. Dalam dunia pendidikan, saat ini para peserta didik menghabiskan banyak waktu mereka menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan 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 tulis dan kapur dengan video ajar online (Collins & Halverson, 2018). Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas saja, tetapi juga di luar kelas atau dimana saja peserta didik berada dengan hanya bermodalkan gadget dan akses internet (Fisher, 2009). Banyak sekali materi pembelajaran gratis tersedia di berbagai laman website 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 ajar YouTube, Khan Academy, atau berbagai website edukatif lainnya. Para peserta didik dapat belajar dari sumber digital ini dimana saja dan kapan saja. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah gaya belajar-mengajar dari pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pembelajaran aktif dan dari Metode kelas tradisional ke Metode 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 (Wang & Heffernan 2010).

Pandangan mengenai kualitas pendidikan di Indonesia masih dianggap rendah oleh sebagian pihak. Berikut merupakan beberapa kajian yang menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu: Pertama, menurut laporan yang dirilis oleh OECD yang merupakan lembaga kerjasama bidang ekonomi untuk mengevaluasi kualitas para pelajar melalui *Program for International Student Assessment (PISA)*. PISA 2018 menunjukkan data sebagai berikut:



Gambar 1.1. Data Laporan PISA 2018
(Sumber: OECD, 2019)

Data di atas menunjukkan bahwa pelajar Indonesia yang menjadi objek dalam kajian tersebut menempati posisi yang rendah dalam beberapa aspek yaitu literasi, sains dan matematika. Hasil kajian PISA memang tidak menggambarkan kondisi pendidikan Indonesia secara menyeluruh tetapi menjadi penting karena memberikan sumbangsih cara pandang pihak luar melihat kondisi pendidikan Indonesia (Tempo, 2019). Berdasarkan tes PISA (*Programme Internationale For Student Assesment*) yang dilakukan OECD (*Organization For Economic Co-operation and Development*) tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat ke 74

dari 76 negara, hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia semakin jauh tertinggal dengan negara lain.

Dari hasil kajian PISA tersebut juga dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik di Indonesia baru mencapai kemampuan pemahaman dan penerapan, tanpa adanya rasa ingin tahu dan kemandirian belajar yang menjadi alasan kurangnya kreativitas. Rofiah dkk. (2013:17) menyebutkan bahwa aspek pemahaman, penerapan, dan penalaran dalam ranah kemampuan kognitif seperti yang diterapkan pada PISA dapat digunakan untuk menunjukkan profil kemampuan berpikir peserta didik. Aspek pemahaman dan penerapan termasuk dalam kemampuan berpikir dasar, sedangkan aspek penalaran termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia juga masih rendah.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif menjadi isu penting dalam pembahasan dunia karena dengan kemampuan berpikir kreatif dapat memenuhi kebutuhan peserta didik untuk belajar mengatasi masalah sehari-hari, sebagaimana dinyatakan dalam Kerangka Kerja Pendidikan Abad 21 (*Partnership for 21st Century Learning*, 2016:34; Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. 2017: 141; Von Der Heidt, T. 2018:10). Generasi muda khususnya peserta didik harus siap untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif (Yusnaini, Y., & Slamet, S., 2019:1; Praherdhiono, H., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., Slamet, T. I., Surahman, E., Adi, E. P., & Abidin, Z., 2019 :23; Karaulova, M., Shackleton, O., Liu, W., Goek, A., & Shapira, P., 2017:197). Kemampuan ini sangat diperlukan untuk dimiliki agar peserta didik mampu bersaing secara global dalam revolusi industri 4.0 ini (Al-Khatib, B. A., 2012:34; Dewi, C.L., 2017:18; Budhrani, Ji, & Lim, 2018:23).

Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didik dalam bersaing pada abad 21 ini, sedangkan Djafar (2015:13) mengungkapkan bahwa pendidikan di Indonesia masih lemah dalam hal meningkatkan kualitas diri peserta didik dari pengetahuan yang diberikan pada setiap mata pelajaran. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat

dari penilaian penggunaan metode pembelajaran. Perbedaan dalam penggunaan metode pembelajaran tercermin dalam survei antar negara tentang kemampuan matematika dan sains seperti Survei Internasional Ketiga Matematika dan Sains (TIMSS) dan Program untuk Penilaian Peserta didik Internasional (PISA).

Sesuai dengan kriteria kemampuan berpikir kreatif (Munandar, 2009 : 43) yaitu kelancaran dalam berpikir, kelenturan dalam berpikir, keaslian dalam berpikir dan elaborasi atau keterperincian dalam mengembangkan gagasan, pendekatan yang dapat dijadikan alternatif agar siswa aktif dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme (Azhari, 2013). Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu perubahan konseptual, yang dapat berupa pengkonstruksian ide baru atau merekonstruksi ide yang sudah ada sebelumnya. Menurut Suparno (1997), pembelajaran konstruktivis adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memenuhi cara belajar siswa aktif dan konstruktif. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme adalah metode pembelajaran *flipped classroom*. Metode ini menuntun peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui video ajar sebelum datang ke kelas dan kegiatan di kelas lebih difokuskan untuk kegiatan diskusi, tidak lagi focus pada ceramah panjang sang pengajar (Davies, Dean, & Ball, 2013).

Metode pembelajaran *flipped classroom* sesungguhnya bukanlah hal baru, tetapi saat ini menjadi terkenal karena didorong oleh meningkatnya akses ke teknologi digital, sumber daya, dan konektivitas internet broadband (Sun et al., 2018). Di samping itu metode *flipped classroom* dapat meningkatkan kepuasan (Talan & Gulsecen, 2019) dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran (Alamri, 2019). Metode pembelajaran *flipped classroom* diartikan sebagai kegiatan pembelajaran dimana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran online di luar kelas sebagai pengganti pekerjaan rumah yang dilakukan secara tradisional, kemudian siswa hadir di kelas untuk melakukan pembelajaran tatap-muka, praktek dan mengerjakan projek di bawah bimbingan guru. Aktivitas pembelajaran dan penyampaian materi yang utama dilakukan secara online (Christensen Institut). Sementara Li et al. (2019) memandang *flipped classroom* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang membalikkan metode mengajar tradisional. Secara tradisional

siswa belajar bersama guru di dalam kelas dan mengerjakan tugas di luar kelas (Li et al., 2019).

Metode pembelajaran *flipped classroom* dinilai sebagai cara yang baik untuk memberi pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Cheng et al., 2019), karena dengan metode pembelajaran *flipped classroom*, peserta didik belajar dengan video instruksional atau sumber lain di luar kelas dengan kecepatan mereka sendiri dan melakukan tugas dan aktivitas interaktif di kelas (Bergmann & Sams, 2019). Namun demikian ada hal penting yang harus menjadi perhatian, yaitu penggunaan media pembelajaran untuk pembelajaran pra kelas harus dipilih secara tepat, karena hal ini merupakan komponen penting yang membedakan strategi kelas *flipped* dengan strategi instruksional serupa lainnya (Li et al., 2019). Secara umum aktivitas belajar dalam implementasi *flipped classroom* tergambar seperti pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Aktivitas Belajar dalam Implementasi *Flipped Classroom*

Aktivitas	Waktu
Aktivitas pemanasan (warm up activity)	5 menit
Tanya jawab (Question and Answer time) materi yang disajikan dalam video	10 menit
Bimbingan dan praktek mandiri (Guided and independent practice)	75 menit

Sumber: (Bergmann & Sams, 2019)

Aktivitas peserta didik di dalam kelas pada metode *flipped classroom* porsinya lebih banyak untuk bimbingan dan praktek mandiri, dimana guru dapat mengkombinasikannya dengan berbagai macam metode pembelajaran. Salah satu metode yang tepat adalah metode drill, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan prosedur yang telah dirancang oleh guru dengan diberikan latihan . Metode drill merupakan satu bentuk metode latihan, atau metode training dimana metode ini merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan - kebiasaan tertentu. Disamping itu juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan”

(syaiful sagala, 2009:21). Dengan sering berlatih mengerjakan soal-soal membuat siswa terbiasa memahami pola atau bentuk soal yang diujikan dan dapat mempertajam kemampuan berpikir kreatif mereka. (Sam Lim, et al.2012).

Metode Drill dilakukan dengan cara memberikan latihan berulang dengan pemberian umpan balik dan materi disajikan dengan cepat (Gee & Umar,2014) para peneliti telah menemukan manfaat metode Drill dalam pembelajaran, misalnya Drowns & Robert (1985) menemukan bahwa Metode Drill secara langsung bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran, dan secara tidak langsung memotivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan pada kajian konsep dan pendapat dari berbagai ahli di atas, penelitian ini akan mengembangkan metode pembelajaran *drill-flipped classroom* dengan mengintegrasikan keunggulan metode *flipped classroom* dengan metode *drill* . Keefektifan Metode Pembelajaran *drill-flipped classroom* juga dipengaruhi oleh *self regulated learning* (kemandirian belajar) yang dimiliki oleh peserta didik. Persiapan-persiapan dalam metode *flipped classroom* dimulai dari persiapan mental baik guru maupun siswa, persiapan pengumpulan materi sebelum proses pembelajaran berlangsung, persiapan pertanyaan untuk materi yang belum dipahami yang dijadikan bahan diskusi di dalam kelas sehingga berpengaruh terhadap *self regulated learning* dan hasil belajar siswa (Nurul & Meini, 2019). Pada penelitian Kelly Sinaga (2017) dapat disimpulkan bahwa penerapan flipped classroom memberikan peningkatan self-regulated learning mahasiswa di kelas eksperimen, namun belum memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kelas control. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga terjadi di salah satu sekolah yaitu SMA Negeri 8 Bandung. Hal ini terlihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran Ekonomi pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 8 Bandung Semester Ganjil
Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	KKM
XI IPS 1	26	92	51,08	75
XI IPS 2	18	84	52,8	75
XI IPS 3	16	64	42,55	75
XI IPS 4	24	80	52,94	75

Sumber: SMAN 8 Bandung

Berdasarkan Tabel 1.2. nilai rata-rata PAS mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI di SMAN 8 Bandung belum mencapai KKM. Soal PAS mata pelajaran ekonomi yang diberikan sebetulnya mengukur tingkatan ranah kognitif Taksonomi Bloom yang terdiri atas 6 tingkatan, yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Tiga tingkatan pertama yaitu C1, C2, C3 adalah kemampuan berpikir rendah dan tiga tingkatan kedua yaitu C4, C5, C6 adalah kemampuan berpikir tinggi. Berdasarkan Taksonomi Bloom tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir peserta didik kelas XI di SMAN 8 Bandung pada mata pelajaran ekonomi masih rendah, dan belum mencapai kemampuan berpikir kreatif. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif, jika peserta didik dibiarkan pada tingkat yang rendah maka akan berdampak bagi peserta didik itu sendiri yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengidentifikasi dan memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya, juga tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran, jika peserta didik tidak mampu menjawab soal kategori tingkat tinggi, dalam jangka panjang di masa yang akan datang, peserta didik tidak akan mandiri dalam memecahkan masalah di kehidupan nyata. Selain faktor dari peserta didik, faktor dari guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik juga mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Fika Elviani, 2017) . Salah satu penyebabnya diindikasikan karena metode mengajar guru yang porsi ceramah dan tanya jawabnya masih terlalu banyak.

Penelitian yang telah dilakukan untuk melihat pengaruh Metode pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan Anis Umi Khoirotunnisa , Boedy Irhadtanto (2020) ; Saut Madame Simamora, Siti Rahmadhani Siregar (2021) ; Khaerudin (2022) ; Ni Kadek A, I Wayan S, Iwan S (2019) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diajarkan dengan Metode pembelajaran *flipped classroom* lebih tinggi

daripada hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diajarkan dengan Metode pembelajaran Ceramah dan tanya jawab. Adapun hasil penelitian dari Gawise, Tarno dan Amelia (2021) menilai bahwa penerapan metode flipped classroom ini dinilai kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dikarenakan tidak maksimalnya proses pembelajaran yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Penyebabnya ada beberapa hal, mulai dari fungsi guru yang tidak maksimal, orang tua yang tidak bisa memberikan pemahaman dengan baik dikarenakan pekerjaan mereka serta peserta didik yang masih membutuhkan pengawasan dalam menggunakan teknologi. Terutama pada peserta didik, karena mereka menggunakan teknologi berupa gadget jadi jika tidak diawasi mereka bisa saja hanya bermain dengan gadget dan tidak mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi jika menggunakan Metode pembelajaran yang berbeda. Adapun judul dari penelitian yang akan penulis teliti yaitu **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill-flipped classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan dimoderasi oleh *Self Regulated Learning* (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi KD.Perdagangan Internasional di Kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Bandung).**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, masalah yang diteliti dan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan metode *drill-flipped classroom* dan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tingkat *Self Regulated Learning* tinggi, sedang, rendah.

3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara metode *drill-flipped classroom* dengan *self regulated learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji teori konstruktivisme sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan metode *drill-flipped classroom* dan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Untuk menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tingkat *Self Regulated Learning* tinggi, sedang, rendah.
3. Untuk menganalisis pengaruh interaksi antara metode *drill-flipped classroom* dengan *self regulated learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Menjadi salah satu referensi untuk mengkaji kontribusi teori berpikir kreatif, teori metode pembelajaran *Drill-flipped classroom* dan *self regulated learning* peserta didik dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam aspek praktis sebagai berikut.

- a. Bagi MGMP, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan pelatihan atau peningkatan kemampuan mengajar guru ekonomi

terutama dalam melakukan inovasi pembelajaran ekonomi dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Drill-flipped classroom* melalui beberapa *platform* pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik.

- b. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan dalam *In House Training* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru terutama mata pelajaran ekonomi sesuai dengan perkembangan zaman melalui Metode Pembelajaran *Drill-flipped classroom*.
- c. Bagi Guru, penelitian ini memberikan pemahaman langsung serta pengalaman dalam membantu guru melakukan inovasi dalam pembelajaran ekonomi berkaitan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.
- d. Bagi peserta didik, mendapatkan pembelajaran ekonomi yang variatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan *self regulated learning* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.