

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan serta mendapatkan nilai-nilai positif agar dapat diterapkan untuk kehidupan yang didapatkan dari suatu kegiatan yang memanfaatkan berbagai sumber belajar (Rudi, S. & Cepi, 2008). Menurut Permendikbud RI No. 41 tahun 2007, pembelajaran merupakan kegiatan yang terjadi disuatu lingkungan yang menciptakan interaksi serta pertukaran informasi antara pendidik dengan peserta didik (Peraturan et al., 2007). Agar proses pembelajaran terlaksana dengan efektif juga efisien maka perlu adanya suatu perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan pengawasan. Proses Pendidikan merupakan suatu upaya seseorang yang secara sadar dan juga terencana dengan tujuan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran (Neviani, 2020). Pada prosesnya pendidikan dilakukan secara langsung dan terarah dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik atau antara seseorang dengan orang lain ataupun lingkungannya. Sehingga pembelajaran itu dapat terlaksana dimanapun dan kapanpun. Pendidikan juga tidak hanya mengenai usaha pemberian atau pemahaman ilmu pengetahuan dan keterampilan tetapi mencakup seluruh proses untuk dapat menjadikan pribadi seseorang menjadi lebih baik dan juga memiliki intelektual yang baik.

Pandemi Covid-19 yang masih terjadi hingga saat ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan aturan agar tidak melaksanakan kegiatan secara langsung atau tatap muka karena dikhawatirkan terjadi penularan dilingkungan sekolah, sehingga segala kegiatan yang menyebabkan kerumunan atau keramaian dilarang dan diharuskannya melakukan penjagaan jarak (Nasruddin & Haq, 2020). Maka pada kondisi seperti ini mengharuskan pendidik untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran agar bisa tersampaikan secara baik sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai tersebut meskipun harus melaksanakan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh. Mata pelajaran biologi

merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai macam istilah dan materi-materi yang cukup banyak juga terdapat istilah asing yang tidak jarang membuat peserta didik kesulitan dalam mempelajarinya (Neviani, 2020). Oleh karena itu sebagai pendidik diharuskan memiliki kreativitas, ide dan juga cara agar selain bisa mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga dapat memberikan sebuah kesan pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Saat ini kita sudah memasuki perkembangan dalam bidang teknologi pada abad 21 yang secara tidak langsung memberikan tantangan baru bagi pendidikan untuk terus berinovasi dan menyesuaikan baik proses pendidikan, cara mengajar bahkan materi yang disesuaikan. Menurut Kemendikbud pembelajaran pada perkembangan abad 21 diharapkan dapat lebih mengasah pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu suatu hal, berfikir secara kritis serta dapat bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Baroya, 2018). Menurut (Azwar, 2006) salah satu ciri intelektual dikatakan baik pada seseorang yaitu memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah atau *problem solving*. *Problem solving* ini merupakan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik pada perkembangan abad 21 ini.

Keadaan saat ini menyebabkan pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan secara dalam jaringan tidak menutup kemungkinan membuat proses pembelajaran menjadi terganggu. Salah satu yang terdampak dari terganggunya kegiatan pembelajaran yaitu peningkatan kemampuan peserta didik untuk mempelajari, memahami dan mencari tahu materi pembelajaran yang disampaikan. Tidak jarang para peserta didik saat ini banyak mendapatkan kesulitan dalam mempelajari materi dikarenakan keterbatasannya sehingga hal tersebut dapat menyebabkan menurunnya tingkat prestasi dan kemampuan peserta didik salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah (Endang et al., 2021). Dibeberapa sekolah sudah mulai dilaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung atau tatap muka dengan beberapa aturan yang dilaksanakan, seperti memangkas waktu kegiatan pembelajaran, membagi jumlah siswa menjadi beberapa kelompok belajar atau sesi dan juga tetap menjalankan protokol kesehatan. Meskipun masih belum sepenuhnya dapat melaksanakan pembelajaran secara normal tetapi hal tersebut dapat

dimanfaatkan dengan baik karena pembelajaran dapat dilaksanakan secara langsung dan dapat melaksanakan interaksi dengan peserta didik. Maka dari itu pendidik perlu menerapkan suatu kegiatan belajar yang tentunya bisa membuat kemampuan dari peserta didik terasah khususnya pada kemampuan pemecahan masalah atau *problem solving*. Pemilihan model pembelajaran yang tentunya berpusat pada peserta didik atau *student centered* dapat mempengaruhi serta menunjang kegiatan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran, selain agar pembelajaran menarik juga dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam belajar serta melatih mereka agar bisa belajar secara mandiri.

Menurut Damayanti dan Utama pada tahun 2017 model *flipped classroom* ini membalik kebiasaan belajar dimana yang pada umumnya dilakukan dikelas menjadi dilakukan diluar kelas begitu juga sebaliknya (Novis Damayanti et al., n.d.). Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang menukar kebiasaan atau budaya belajar yang biasa digunakan dimana peserta didik mendapatkan pemaparan materi didalam kelas dan mengerjakan tugas yang diberikan diluar kelas atau dirumah, sedangkan dengan model *flipped classroom* kebiasaan belajar tersebut ditukar atau dibalik dimana siswa mempelajari materi diluar kelas melalui berbagai media dan bahan ajar yang disediakan oleh pendidik dan mengerjakan tugas atau berdiskusi didalam kelas. Dengan demikian peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik karena dapat diakses secara daring atau *online*. Disamping itu agar pendidik dapat mengetahui keberhasilan dari pemahaman peserta didik maka diperlukan media atau alat untuk mengevaluasinya, *kahoot* adalah salah satu media yang dapat diakses secara gratis serta mudah diakses oleh peserta didik sehingga dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. *Kahoot* dapat dijadikan media alternatif yang digunakan pada proses pembelajaran karena dapat dimanfaatkan untuk media evaluasi dan juga menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar (Darmawan Sman & Kabupaten Banyuwangi, n.d.).

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Irna tahun 2017 didapatkan hasil yang baik dengan adanya peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa setelah belajar menggunakan model *flipped classroom* serta model ini dapat membuat interaksi yang terjadi didalam kelas antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih baik (Irna Septiani Maolidah, Toto Ruhimat, 2017). Begitu juga penelitian lain yang menyebutkan penerapan model *flipped classroom* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi virus pada kelas X SMA Yayasan Farmasi Semarang dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga model ini sangat berpengaruh positif (Faridah et al., 2021).

Permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 1 Katapang masih kurangnya pemanfaatan model pembelajaran dan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar, sehingga hal tersebut mempengaruhi pada kegiatan pembelajaran dan juga kemampuan peserta didik karena masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran tersebut kurang mendukung peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan pada abad 21 ini salah satunya yaitu kemampuan *problem solving*. Berdasar pemaparan fakta, permasalahan dan juga hasil dari beberapa penelitian peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu *kahoot* sebagai alat evaluasi di SMA Negeri 1 Katapang dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menangani masalah atau *problem solving* dalam mempelajari materi biologi khususnya pada materi perubahan lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan *problem solving* dimana kemampuan tersebut harus dimiliki agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan saat ini (Sumarno, 2019)
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan internet seperti *kahoot* yang mudah untuk digunakan dan tentunya

membantu dalam pembelajaran serta mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi biologi

3. Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran disekolah

C. Batasan Masalah

Guna membatasi penelitian agar tidak meluas maka terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Katapang
2. Media yang digunakan sebagai alat bantu yang untuk pelaksanaan evaluasi yaitu *Kahoot*
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument soal tes *pretest* dan *posttest* yang disesuaikan dengan indikator kemampuan *problem solving*
4. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan *problem solving* bersumber dari dari Mourtus, Okamoto dan Rhee.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian serta identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana model pembelajaran *flipped classroom* berbantu *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Katapang?”

Agar rumusan masalah lebih spesifik lagi maka peneliti membuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Flipped classroom* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa dalam mempelajari materi perubahan lingkungan berbantu media *kahoot*?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan *problem solving* peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* berbantu media *kahoot* dalam mempelajari materi perubahan lingkungan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan model *Flipped classroom* berbantu *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Katapang pada materi perubahan lingkungan mata pelajaran biologi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu baru khususnya dalam penerapan atau penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran tipe *Flipped classroom* berbantu *Kahoot* dalam upaya meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa SMA .

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Siswa** : Diharapkan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu *Kahoot* dapat membantu peserta didik termotivasi pada saat kegiatan pembelajaran serta mempermudah peserta didik memahami materi biologi dan juga meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik sehingga mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah mereka.
- b. **Bagi guru** : Diharapkan penggunaan dari model *pembelajaran flipped classroom* berbantu *Kahoot* ini dapat memberikan ide dan mendorong kreativitas pendidik atau guru dalam memanfaatkan model pembelajaran agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna juga menarik bagi peserta didik.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan agar tidak ada kekeliruan dalam menginterpretasikan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu Media *Kahoot* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Sma”. Adapun definisi operasional tersebut adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran

Merupakan suatu langkah atau cara yang biasa digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik serta membuat suasana pembelajaran tidak membosankan (Octavia, 2020).

2. *Flipped classroom*

Salah satu model pembelajaran yang merubah kebiasaan kegiatan belajar tradisional yaitu yang semula peserta didik mendapat materi didalam kelas dan mengerjakan tugas diluar kelas menjadi peserta didik mempelajari materi dirumah atau diluar kelas baik melalui bahan ajar yang diberikan atau video pembelajaran kemudian mengerjakan tugas dan evaluasi didalam kelas. Menurut Abeysekera dan Dawson karakteristik model ini yaitu terdapat perubahan waktu didalam dan diluar kelas, dimana mempelajari materi diluar kelas dan berdiskusi didalam kelas, sedangkan didalam kelas terjadi pemecahan masalah, adanya tes dan juga pemanfaatan teknologi (Abeysekera, L., & Dawson, 2015).

3. *KAHOOT*

Sebuah media yang dapat dipergunakan sebagai alat evaluasi pemahaman dari peserta didik pada materi yang telah disampaikan pada kegiatan pembelajaran, serta dapat memicu peserta didik untuk lebih fokus dan semangat menjawab pertanyaan dengan benar dikarenakan akan terlihat hasil berdasarkan peringkat 1, 2 dan 3 berdasar perolehan poin yang didapatkan (Prieto et al., 2019).

4. *Problem Solving*

Suatu kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan ketika dihadapkan dengan suatu persoalan atau masalah tertentu (Hendra Kurniawan, Theresia Apri, Maria Desta, 2019).

5. Perubahan Lingkungan

Lingkungan merupakan semua faktor yang berada diluar atau disekeliling makhluk hidup baik bersifat fisik ataupun biologis serta

memiliki pengaruh terhadap pertumbuhan, perkembangan juga aktivitas suatu kehidupan organisme (McNaughton, S.J ; Wolf, 1990). Perubahan lingkungan merupakan suatu keadaan dimana adanya gangguan yang menyebabkan lingkungan terganggu baik oleh kegiatan alam ataupun manusia.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi bagian pembuka, bagian isi dan akhir atau penutup. Adapun bagian tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian pembuka skripsi

Bagian pembuka terdiri atas :

- a. Halaman Sampul
- b. Halaman Pengesahan
- c. Halaman Moto dan Persembahan
- d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
- e. Kata Pengantar
- f. Ucapan Terimakasih
- g. Abstrak
- h. Daftar Isi
- i. Daftar Table
- j. Daftar Gambar
- k. Daftar Lampiran

2. Bagian isi skripsi

Bagian isi skripsi terdiri atas:

- 1) Bab I Pendahuluan
 - a) Latar Belakang Masalah
 - b) Identifikasi Masalah
 - c) Rumusan Masalah
 - d) Tujuan Penelitian
 - e) Manfaat Penelitian
 - f) Definisi Operasional
 - g) Sistematika Skripsi

2) Bab II Kajian Teori

Bab II ini berisi konsep-konsep yang berkaitan dengan topik penelitian, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

3) Bab III Metode Penelitian

- a) Metode Penelitian
- b) Desain Penelitian
- c) Subjek Dan Objek Penelitian
- d) Pengumpulan Data Dana Instrument Penelitian
- e) Teknik Analisis Data
- f) Prosedur Penelitian

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV ini berisi mengenai hasil penelitian berdasarkan analisis data serta pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah.

5) Bab V Simpulan dan saran

- a) Simpulan
- b) Saran

3. Bagian akhir skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri atas:

- a. Daftar Pustaka
- b. Lampiran-lampiran