

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan kini dihadapkan pada persoalan baru yaitu hadirnya Corona *Virus Disease* atau lebih dikenal dengan nama virus korona atau covid-19. Berbagai upaya telah dikerahkan dalam rangka pencegahan untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona, Upaya tersebut terbukti dengan pemerintah telah menerapkan kebijakan-kebijakan baru. Kebijakan baru yang diterapkan oleh pemerintah juga berlaku pada sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan pemerintah dan tim pengelola pendidikan telah merumuskan kebijakan baru sebaik mungkin agar pengajar dan pelajar tetap dapat melakukan kegiatan belajar mengajar sebagaimana mestinya. Pemerintah telah mengeluarkan surat edaran resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona *Virus Disease* (Covid-19). Dalam surat edaran tersebut dijelaskan mengenai pelaksanaan proses belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan).

Dampak dari belajar di rumah adalah anak-anak lebih suka bermain HP dari pada belajar, mereka lupa tugasnya sebagai pelajar. Sehari-hari mereka hanya bermain Hp saja, tugas yang harusnya dikerjakan di rumah tidak dikerjakan. Hal tersebut membuat daya pikir mereka rendah karena mereka sudah lupa akan pelajaran yang harusnya mereka pelajari. Padahal dalam kurikulum 2013 yang berkembang di Indonesia saat ini pemerintah menuntut adanya proses pembelajaran yang menekankan pada *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, logis, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Proses pembelajaran yang menekankan pada *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* menerapkan 5 kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), bekerja sama (*collaboration*) dan kepercayaan diri (*confidence*). Realita yang terjadi dilapangan siswa banyak

yang belum menguasai kompetensi HOTS, ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan proses pembelajaran HOTS.

Selain dari faktor siswa, guru juga punya peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Kurang tanggapnya guru dalam memanfaatkan apa yang menjadi kesukaan siswa zaman sekarang harus dimengerti oleh guru, karena dengan mengerti kesukaan siswa kita jadi tahu apa yang diinginkan siswa. Siswa zaman sekarang lebih dekat dengan Hp android, maka dari itu kita harus memanfaatkan HP sebagai jembatan pembelajaran yang dekat dengan dunia siswa, dengan memanfaatkan HP belajar siswa jadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat dan menarik perhatian. Untuk proses pembelajaran guru harus menguasai proses pembelajaran yang berorientasi HOTS yang meliputi aspek *transfer knowledge, critical and kreatif thinking dan problem solving*. Guru tidak hanya menggunakan ceramah yang monoton aja dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di beberapa SDN yang ada di Dabin I kecamatan Mijen Kabupaten Demak, Tema Lingkungan Sahabat Kita siswa Kelas V Sekolah Dasar belum seperti yang diharapkan, yaitu belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan karena, daya pikir mereka rendah sehingga siswa kurang memahami materi yang telah di ajarkan oleh pendidik dan ini berdampak pada sulitnya siswa menganalisis soal *Higher Order Thinking Skills*.

Widana (2017: 1) mengungkapkan bahwa kemampuan siswa di Indonesia sangat rendah. Kemampuan tersebut terlihat dalam memahami informasi yang kompleks, memahami teori, analisis, kemampuan melakukan investigasi, kemampuan dalam pemakaian alat, prosedur, dan pemecahan masalah. Hasil studi internasional PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang meliputi kegiatan literasi membaca (*reading literacy*), literasi matematika (*mathematical literacy*), dan literasi sains (*scientific literacy*). Pi'I ( 2016: 198 ) juga mengungkapkan bahwa siswa Indonesia prestasinya sangat rendah dalam: (1) memahami informasi yang kompleks; (2) teori, analisis, dan pemecahan masalah; (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah; serta (4) melakukan investigasi.

Trilling dan Fadel ( 2009 ) menyatakan bahwa kemampuan utama yang harus dimiliki dalam konteks abad 21 adalah kemampuan berfikir kreatif, komunikasi, kolaborasi dan memecahkan masalah. Kemampuan tersebut dapat dilatih melalui pembelajaran IPA, karena mata pelajaran IPA dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk

menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar Nuryani,( 2003 ).

Bundu (dalam Trianto, 2006) menyatakan belajar IPA tidak hanya sekedar penguasaan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip serta hukum tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Oleh karena itu, siswa perlu memahami konsep- konsep dalam pembelajaran IPA sehingga siswa mampu mengingat materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dibandingkan dengan menghafal konsep tanpa memahaminya terlebih dahulu.

Pemecahan masalah juga merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran IPA. Masalah- masalah IPA merupakan gagasan yang berperan penting membangun kapasitas pemecahan masalah siswa dan membuat pelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berprestasi. Siswa yang memiliki kemampuan memecahkan masalah akan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, Salah satu model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *blended learning*. *blended learning* terdiri dari dua kata *Blended* (campuran) dan *Learning* (belajar). Yang artinya pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*offline*), dan pembelajaran *online* (internet). Melalui model ini, akan tercipta pemahaman yang mendalam bagi siswa tentang materi yang dipelajarinya yaitu lingkungan sahabat kita. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar mengakses materi yang diberikan secara online dimanapun dan kapanpun. Dan bisa memanfaatkan sumber-sumber yang dimuat dalam media komputer, telephone seluler, saluran televisi satelit serta media elektronik lainnya, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan belajar bagi siswa agar bisa belajar dengan mandiri, dan berkembang serta berkelanjutan. Model pembelajaran *blended learning* juga sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dimana *blended learning* menawarkan keuntungan yang berbeda dalam mendukung berpikir tingkat tinggi melalui wacana kritis dan pemikiran reflektif. Strategi pembelajaran *blended learning* memungkinkan siswa dapat saling berdiskusi, dan mendapat informasi dari berbagai sumber sehingga dapat memfasilitasi pemikiran kritis dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa(*Higher Order Thinking Skills*)

Hermawati (2018) menyatakan bahwa Implementasi model pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran matematika terhadap *higher order thinking skills* dan keaktifan belajar siswa kelas VII SMP 2 Bangsri pada materi penyajian data telah berhasil, Hal ini dapat dilihat dengan peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap pertemuan yaitu 15,18% untuk pertemuan kedua dan 12,09% untuk pertemuan ketiga. Secara keseluruhan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa adalah 83,33% dalam kategori tinggi.

Waisah, dkk (2020) menyatakan bahwa ada pengaruh POE berbasis *blended learning* terhadap *Higher Order Thinking Skills* pada siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan nilai posttest bertaraf *Higher Order Thinking Skills* diperoleh  $t$  hitung = 5,256, dengan  $t$  tabel = 1,673 ( $t$  hitung >  $t$  tabel) sehingga model pembelajaran POE berbasis *Blended* mempunyai perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan model kooperatif tipe STAD. Analisis dengan uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi,  $Y = 4,305 + 0,960 X$  yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang menggunakan model POE berbasis *blended* berpengaruh positif.

Dengan berpijak pada beberapa persoalan yang ada, hal itulah yang mendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas tentang penerapan model pembelajaran *blended learning*, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam belajar IPA. Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* Tema Lingkungan Sahabat kita Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- (1) Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh
- (2) Dampak dari belajar di rumah adalah anak-anak lebih suka bermain HP dari pada belajar
- (3) Guru hanya memanfaatkan aplikasi wa yang ada di HP sebagai media pembelajaran
- (4) Guru belum memanfaatkan sumber belajar yang bisa dibrowsing lewat HP sebagai sumber pembelajaran.
- (5) Guru masih belum maksimal dalam penerapan pembelajaran *online* dan *offline*
- (6) Realita di lapangan menunjukkan bahwa *Higher Order Thinking Skills* siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah.
- (7) Guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran berorientasi HOTS

### 1.3 Cakupan Masalah

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan model *blended learning* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* Tema Lingkungan Sahabat kita Siswa Kelas V SD” maka batasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- (1) Alur pengembangan *blended learning* dengan memanfaatkan HP sebagai media dan sumber belajar.
- (2) Alur pengembangan *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa melalui proses pembelajaran yang berorientasi *HOTS*
- (3) Keefektifan model *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada pembelajaran IPA materi siklus air

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Mendiskripsikan pelaksanaan *blended learning* pada pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *blended learning* pada pelajaran IPA Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (3) siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak?
- (4) Bagaimana desain pengembangan model *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada materi siklus air pelajaran IPA siswa kelas V SD?
- (6) Bagaimana efektivitas pengembangan model *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada materi siklus air pelajaran IPA siswa kelas V SD?
- (7) Bagaimana efektivitas pengembangan model *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada materi siklus air pelajaran IPA siswa kelas V SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mendiskripsikan pelaksanaan *blended learning* pada pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (2) Mendiskripsikan pelaksanaan *blended learning* pada pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak

- (3) Mendiskripsikan pelaksanaan *blended learning* pada pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (4) Mendiskripsikan pelaksanaan *blended learning* pada pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (5) Menyusun desain model *blended learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada materi siklus air pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- (6) Menganalisis keefektifan model *bended Learning* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* siswa pada materi siklus air pelajaran IPA siswa kelas V SD di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil dari penelitian pengembangan model *blended learning* untuk meningkatkan Keterampilan berpikir tingkat tinggi IPA materi siklus air siswa kelas V SD, ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran yang mendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya, serta dapat menjadi sumber referensi baru dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru dan memotivasi guru dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran

#### **1.6.2.2 Bagi Siswa**

Siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline* karena *blended learning* tidak hanya mengerjakan tugas secara mandiri kemudian dikirim ke wali kelas. Akan tetapi siswa dapat juga berinteraksi dan berdiskusi melalui tatap muka langsung sehingga daya berpikir anakpun meningkat

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat digunakan pihak sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga *Higher Order Thinking Skills* siswa meningkat. Selain itu, untuk memotivasi para guru dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk

### 1.7.1 Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sintaks model pembelajaran dalam bentuk RPP dan video pembelajaran penerapan model *blended learning* yang bertujuan untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* Siswa muatan pelajaran IPA untuk kelas V materi siklus air.

### 1.7.2 Komponen Produk

#### 1.7.2.1 Sintaks RPP Berorientasi HOTS

Sintaks yaitu urutan langkah-langkah pengajaran yang merujuk pada fase-fase/tahap-tahap yang harus dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran tertentu. Sintaks suatu model pembelajaran adalah urutan atau tahapan-tahapan kegiatan belajar yang diistilahkan dengan fase yang menggambarkan bagaimana model tersebut bekerja dalam prakteknya, misalnya bagaimana memulai pelajaran, bagaimana memfasilitasi siswa dalam menggunakan sumber belajar.

Sebelum pembelajaran atau kegiatan pra pembelajaran, guru memberikan *link* materi pembelajaran baik melalui google maupun youtube yang bisa diakses siswa kapanpun dan dimanapun.

Ada 7 sintaks dalam penelitian ini yaitu:

- (1) *Stimulation*, sebelum mencari materi, siswa diberi apersepsi yang meliputi Pendidikan Penguatan Karakter ( PPK ) dan Gerakan Literasi Nasional (GLN) tujuan yang ingin dicapai, rencana kegiatan pembelajaran dan motivasi untuk belajar, pada tahap ini dilakukan secara *synchronous virtual*, artinya tatap muka secara virtual melalui WAG. Guru membuat video yang diunggah di WAG dan siswa mengamati video tersebut untuk mendapatkan arahan dan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, di video ini guru juga memotivasi siswa untuk tetap belajar dalam kondisi apapun dan dimanapun.
- (2) *Seeking information*, dalam tahap ini siswa mencari materi pelajaran yang akan dipelajari dari sumber informasi yang tersedia baik *online* maupun *offline*. Guru juga memberikan link alternatif yang bisa diakses siswa baik dari youtube maupun google. Guru juga mengarahkan siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang kritis dan kreatif (*Critical Thinking and Creativity*)
- (3) *Identification of problem information*, setelah mencari informasi kemudian mengidentifikasi rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam pembelajaran.

- (4) *Acquisition of information*, Menemukan dan memahami gagasan baik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif. Pada tahap ini siswa menguji pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajari secara online ke dalam lembar kerja siswa. Lembar kerja ini di berikan guru melalui googleform, siswa tinggal masuk link yang sudah diberikan oleh guru lewat WAG.
- (5) *Verification*, (pengolahan informasi) pada tahap ini siswa membuktikan informasi yang diperoleh dengan kegiatan praktik menganalisis informasi melalui percobaan, kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dan dilakukan secara tatap muka langsung. Kegiatan ini Bisa dilakukan di sekolah atau dirumah dengan cara guru melakukan kunjungan rumah kebeberapa rumah siswa( visit home)
- (6) *Syntesizing of knowledge*, Mengkonstruksi / merekonstruksi pengetahuan dari hasil pengolahan informasi atau diskusi. Pada tahap ini siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kemudian menarik kesimpulan dari percobaan yang dilakukan, untuk kemudian dipresentasikan. Presentasi hasil percobaanya bisa dilakukan secara langsung maupun secara online( lewat zoom)
- (7) *Evaluation*, Kegiatan evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Evaluasi (penilaian) ini diambil saat proses pembelajaran dan setelah pembelajaran. Pada tahap ini penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan cara mengamati keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Sedangkan pada penilaian kognitif bisa dilakukan dengan cara langsung tatap muka maupun dengan cara online melalui *goolge form*. *Google form* ini bisa dikerjakan siswa di rumah dengan jangka waktu yang ditentukan. Hasil dari tes kognitif ini akan digunakan sebaagai acuan tentang keefektifan model *blended learning* yang digunakan selama proses pembelajaran.

#### **1.7.2.2 Sistem Sosial (Social System)**

Sistem sosial adalah adalah pola hubungan pendidik dengan siswa pada saat terjadinya proses pembelajaran (situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam penggunaan model pembelajaran tertentu. Sistem sosial merupakan kondisi/situasi/aturan yang berlaku dalam suatu model pembelajaran, sistem sosial dapat juga dikatakan sebagai pola hubungan/ komunikasi antara pendidik dengan siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara pendidik-siswa, yaitu; (1)



komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah, (2) komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, dan (3) komunikasi transaksi atau komunikasi banyak arah.

### **1.7.2.3 Prinsip Reaksi (*Principles of Reaction*)**

Prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan respons pendidik yang wajar terhadap siswa, baik secara individu dan kelompok, maupun secara keseluruhan. Prinsip ini memberikan petunjuk bagaimana seharusnya pendidik menggunakan aturan main yang berlaku pada setiap model. Prinsip reaksi berkaitan dengan teknik yang diterapkan pendidik dalam memberi reaksi terhadap perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, menanggapi, mengkritik, melamun, mengganggu teman, kurang serius dan sebagainya. Joyce et al. (2004:124) secara garis besar mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pedoman bagi pendidik dalam menghargai dan merespons stimulus berupa perilaku-perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Peranan (respon) pendidik dalam model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan antara lain; menyediakan sumber belajar, menyampaikan informasi tentang materi; dan membimbing siswa dalam memecahkan masalah.

### **1.7.2.4 Dampak *Instruksional* dan Dampak Pengiring.**

Menurut Joyce et al. (2004:115) penerapan suatu model pembelajaran diarahkan untuk menopang pencapaian secara optimal sasaran atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahkan pada prinsipnya pengguna model harus berupaya mensinergikan semua komponen model ke dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran terbagi atas tujuan utama yang bersifat segera/mendesak untuk dicapai (*instructional effect*) dan tujuan pengiring yang bersifat tidak segera dapat dicapai atau hasilnya tidak segera dapat dicapai setelah pembelajaran berlangsung, tetapi diharapkan dapat dicapai dalam waktu *relative* lama (*nurturant effect*).

Dampak pengiring, adalah hasil belajar yang diperoleh diluar tujuan yang telah ditetapkan, misalnya: (1) kemandirian dalam belajar yang didapatkan melalui pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, (2) Keaktifan belajar, memberikan lebih banyak ruang dan kesempatan mengembangkan kreatifitas kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### 1.7.3 Vidio Pembelajaran

Video pembelajaran yang nantinya dihasilkan berisi tentang rekaman video maupun cuplikan dari penerapan RPP yang menggunakan sintaks model *blended learning*, baik yang secara online maupun offline. Masing-masing sintaks akan divisualisasikan baik secara langsung maupun ilustrasi. Visualisasi secara langsung misalnya diambil saat pertemuan tatap muka. Sedangkan sintaks yang terjadi saat pembelajaran online di rumah, visualisasinya berupa ilustrasi.

