

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keluarnya Surat Edaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nomor 3 Tahun 2022 perihal Panduan Penyelenggaraan Kegiatan Belajar pada Periode Pandemi Covid-19, memungkinkan sekolah memberlakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas dapat dilakukan di sekolah pada level 1 dan 2 yaitu zona hijau dan kuning namun tetap memperhatikan proses yang berlaku dengan ketat. Sedangkan sekolah di level 3 dan 4 yaitu zona oranye atau merah masih harus memberlakukan pembelajaran jarak jauh.

Study pendahuluan penerapan pembelajaran tatap muka terbatas di SMP Negeri 2 Kembaran, seluruh siswa mengikuti pembelajaran tatap muka di sekolah. Pada pembelajaran normal 1x jam pembelajaran 40 menit sedangkan pada pembelajaran tatap muka terbatas 1x jam pembelajaran 25 menit. Hal tersebut menyebabkan materi tidak dapat disampaikan secara keseluruhan dikarenakan waktu yang terbatas. Akibatnya siswa menjadi pasif mengikuti pembelajaran, kemampuan menganalisis masalah, dan pemecahan masalah siswa cukup rendah, sehingga level berpikir tingkat tinggi peserta didik relatif rendah.

Pembelajaran daring di sekolah pada saat pandemi menggunakan *wa group* dan *google classroom*, namun guru lebih sering menggunakan *wa group* dikarenakan guru malas mensetting di *google classroom*. Pada *wa group* guru hanya mengirim materi dan siswa wajib menyelesaikan tugas yang ada pada LKS

atau buku paket saja kemudian jawaban dikirimkan melalui wa group. Pembelajaran seperti ini belum mampu meningkatkan berpikir tingkat tinggi peserta didik dikarenakan penggunaan model siswa didik hanya terfokus pada tugas yang diberikan guru sementara pengembangan level berpikir tingkat tinggi dan *problem solving* kurang (Mahmudin,2017). Metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Kurikulum tahun 2013 (K13) yaitu metode pembelajaran yang mewujudkan ciri-ciri kegiatan belajar abad 21, yaitu a) orientasi pembelajaran yang menstimulus siswa agar belajar melalui sumber yang berbeda-beda, b) pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan masalah (pertanyaan) bukan sekedar pemecahan masalah (jawaban). c) pembelajaran dengan tujuan agar mampu berpikir analitis (pengambilan keputusan), d) pembelajaran yang menonjolkan pentingnya kerjasama serta kolaborasi dalam pemecahan masalah (Kemendikbud, 2013).

Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kegiatan belajar abad 21 yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Keunggulan metode pembelajaran berbasis masalah menurut Trianto, (2010) adalah a) mendekati kehidupan nyata.; b) menyesuaikan kebutuhan siswa; c) mempromosikan sifat penelitian siswa; d) retensi konsep menjadi lebih dalam; dan e) mengembangkan keterampilan *problem solving*. Sebagai model yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran berbasis masalah tidak hanya membuat peserta kompeten secara daya pikir, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas. PBL memiliki kemampuan untuk mengembangkan

kompetensi siswa seperti keterampilan pemecahan masalah siswa, keterampilan komunikasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Semerci, 2013).

Berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir dengan prosedur kompleks yang membutuhkan beberapa kemampuan seperti analisis, sintesis, membandingkan, menyimpulkan, menggambarkan, evaluasi, penalaran induktif. Representasi tersebut akan digunakan untuk memecahkan masalah (Budsankom dkk, 2015). Menurut Krathwohl (2001), yang menyatakan bahwa revisi taksonomi Bloom mengemukakan bahwa tingkat tinggi berada pada tingkat kognitif C4, C5, C6 yaitu untuk analisis, evaluasi dan kreasi.

Pembelajaran tatap muka terbatas belum memberikan kesempatan pembelajaran normal di sekolah sehingga sekolah masih membutuhkan LMS sebagai media yang membantu proses pembelajaran. LMS yang biasa digunakan di sekolah yaitu *Google Classroom*. Keunggulan *Google Classroom* menurut Sari (2019) yaitu: penyiapan cepat sekaligus mudah, hemat waktu dan tanpa kertas, manajemen tugas yang lebih baik (peserta didik dapat mengakses tugas serta dokumen ketika disimpan secara otomatis ke *Google Drive*), guru dapat memberikan informasi kepada peserta didik tanpa pertemuan langsung maupun langsung, siswa dapat berkomunikasi dengan pendidik apabila mengalami kendala belajar melalui forum diskusi.

Pembelajaran tatap muka terbatas yang dilaksanakan dengan keterbatasan waktu dapat diatasi dengan pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom*. *Blended learning* adalah strategi kegiatan belajar yang mengintegrasikan metode pembelajaran konvensional luring dan daring dengan

memberdayakan sumber belajar *online* (berbasis web) dan berbagai jenis media komunikasi yang disediakan pendidik dan peserta didik dapat menggunakannya. (Wood, 2005).

Husamah (2014) menyatakan kelebihan *blended learning* yaitu kegiatan belajar-mengajar yang bisa dilaksanakan secara luring ataupun daring dengan menggunakan teknologi untuk memperdalam materi diskusi dan soal-soal diatur oleh guru secara sistematis agar kegiatan belajar berjalan apik, serta komunikasi antar para peserta didik dan antara pendidik dengan peserta didik dapat terjalin baik ketika luring ataupun daring dengan diskusi berkelompok yang memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pembelajaran tanpa adanya komunikasi yang baik akan menghasilkan kegiatan belajar yang tidak optimal baik dari pendidik maupun peserta didik.

Studi tentang penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *google classroom* terhadap keahlian berpikir tingkat tinggi belum pernah dilakukan di sekolah. Penelitian ini penting dilakukan karena menjadi alternatif atau solusi pembelajaran tatap muka terbatas, dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka perlu adanya penelitian tentang “Pengaruh model *problem based learning* berbantuan *google classroom* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi pencemaran lingkungan”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Google Classroom* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi Pencemaran Lingkungan?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian yaitu mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Google Classroom* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP pada materi Pencemaran Lingkungan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan agar bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melatih keahlian berpikir tingkat tinggi melalui model *Problem Based Learning* pada pembelajaran tatap muka terbatas.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran tatap muka terbatas, meningkatkan dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran tatap muka terbatas yang mampu mendorong kemampuan berpikir siswa ke tahap yang lebih tinggi melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Google Classroom*.