

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad ke-21 menuntut pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta motivasi belajar yang tinggi. Transformasi digital dan perubahan kebutuhan masyarakat global menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya menekankan pada penguasaan konten, tetapi juga pada kompetensi yang mendalam dan adaptif. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar masih banyak didominasi oleh pendekatan ceramah yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru. Metode ini cenderung menghambat keterlibatan aktif siswa, dan secara langsung berdampak pada rendahnya perkembangan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa.

Menurut data Kemendikbudristek (2023), capaian nilai literasi sains siswa Indonesia di tingkat dasar masih tergolong rendah, dengan hanya 28% siswa SD yang mencapai kategori "cukup baik" dalam pemahaman konsep IPA dan hanya 16% yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis ilmiah secara konsisten. Fenomena ini diperkuat oleh hasil observasi awal peneliti di beberapa sekolah dasar di Jawa Tengah, di mana sebagian besar siswa cenderung pasif dalam pembelajaran IPA, tidak terbiasa mengemukakan pendapat, dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Hal

ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum berbasis kompetensi dengan implementasi pembelajaran yang masih konvensional.

Ariadila et al. (2023) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan fundamental yang perlu ditumbuhkan sejak dini karena berkaitan langsung dengan kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Sementara itu, Destriani dan Warsah (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton, tidak interaktif, dan minim variasi strategi, cenderung melemahkan motivasi belajar siswa dan tidak mendorong siswa untuk aktif berpikir. Motivasi belajar yang rendah juga dapat berdampak pada rendahnya daya juang akademik, partisipasi belajar, serta minat siswa untuk mendalami pelajaran IPA yang sejatinya membutuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi dalam pendidikan, model pembelajaran inovatif menjadi solusi potensial untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan abad 21 adalah model *Flipped Classroom*, yaitu pembelajaran yang membalik peran antara kegiatan belajar di rumah dan di kelas. Siswa mempelajari materi secara mandiri melalui video atau sumber digital lainnya sebelum pertemuan kelas, dan waktu tatap muka digunakan untuk diskusi, penguatan konsep, dan pemecahan masalah.

Alias et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan *Flipped Classroom* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan kesiapan siswa

menghadapi tantangan konseptual, karena siswa memiliki waktu yang lebih fleksibel untuk memahami materi dan berperan lebih aktif dalam kegiatan kelas. Penelitian Annajmi dan Kuswandi (2024) juga membuktikan bahwa *Flipped Classroom* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memicu partisipasi siswa, dan membangun interaksi sosial yang mendukung pembelajaran bermakna, khususnya dalam pembelajaran matematika yang dapat diadaptasi dalam konteks IPA. Temuan Bode-Staud et al. (2025) memperkuat bahwa personalisasi dalam *flipped classroom* meningkatkan kemandirian dan penguasaan konsep siswa.

*Flipped Classroom* juga dinilai mendukung perkembangan otonomi belajar dan memotivasi siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kecepatan belajar masing-masing individu. Model ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, karena memungkinkan eksplorasi konsep secara visual, eksperimental, dan kolaboratif. Penerapan model ini mendorong pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir dan keterlibatan emosional siswa.

Meskipun berbagai studi telah membuktikan efektivitas model *Flipped Classroom* pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi, masih terdapat sejumlah gap penelitian yang menjadi dasar kebaruan (novelty) dari penelitian ini, yaitu: *Keterbatasan kajian kuantitatif di jenjang SD*. Penelitian berbasis pendekatan kuantitatif yang secara khusus menelaah pengaruh *Flipped Classroom* terhadap kombinasi dua variabel sekaligus—

keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar—pada siswa Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada satu variabel terikat atau dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi.

*Konteks mata pelajaran IPA di SD.* Implementasi *Flipped Classroom* pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar relatif jarang dieksplorasi. Padahal, IPA merupakan bidang studi yang menuntut kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis fenomena alam serta motivasi yang tinggi untuk mendorong eksplorasi ilmiah sejak dini.

*Desain penelitian dan ukuran sampel.* Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan jumlah sampel yang relatif besar (112 siswa). Hal ini memungkinkan generalisasi hasil yang lebih kuat dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya berskala kecil atau bersifat deskriptif.

*Konteks geografis dan sosio-ekonomi.* Penelitian dilakukan di kawasan Jawa Tengah (Gugus Soetomo, Kecamatan Cilacap Tengah) yang memiliki karakteristik geografis dan sosio-ekonomi berbeda dari penelitian terdahulu, sehingga dapat memperkaya pemahaman mengenai efektivitas *Flipped Classroom* dalam konteks pendidikan di Indonesia.

*Instrumen dan pendekatan analisis.* Penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas model pembelajaran, tetapi juga melakukan analisis komparatif antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen terstandarisasi yang diadaptasi dari teori terkini

(model ARCS untuk motivasi dan indikator berpikir kritis Ariadila et al., 2023).

Selain itu, pada usia Sekolah Dasar, fondasi berpikir kritis serta sikap positif terhadap belajar seharusnya dibentuk secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian yang secara empiris menelaah kontribusi inovasi pedagogis dalam pengembangan kompetensi abad ke-21 di jenjang pendidikan dasar menjadi sangat penting dan mendesak.

Berdasarkan identifikasi gap dan kebaruan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah berupa bukti empiris yang lebih kokoh, sekaligus masukan praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa abad ke-21.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut berikut:

1. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih bersifat konvensional dan minim penggunaan pendekatan inovatif berbasis teknologi.
2. Keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah dan belum dikembangkan secara sistematis.
3. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA cenderung rendah

karena pembelajaran kurang menarik dan kontekstual.

4. Belum optimalnya pemanfaatan model pembelajaran *Flipped Classroom* sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
5. Masih terbatasnya penelitian kuantitatif yang menguji pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keterkaitan antara keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Flipped Classroom*

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom*

terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
3. Menganalisis keterkaitan anatar keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan model *Flipped Classroom*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap ketrampilan berpikir kritis dan motivasi belajar IPA pada siswa sekolah dasar di gugus Soetomo ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. *Dalam bidang pendidikan dan psikologi pendidikan*, hasil penelitian ini memperkuat teori *konstruktivisme sosial* yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif, *kolaboratif*, dan berpusat pada siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi intrinsik. Dengan demikian, temuan ini memberikan landasan empiris tambahan mengenai efektivitas model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam mendukung perkembangan aspek kognitif dan afektif siswa sekolah dasar.
- b. *Dalam konteks manajemen pemasaran pendidikan*, penelitian ini

dapat memperluas wawasan tentang bagaimana inovasi strategi pembelajaran seperti *Flipped Classroom* dapat menjadi nilai tambah atau keunggulan kompetitif bagi lembaga pendidikan dasar. Hal ini sejalan dengan prinsip pemasaran layanan pendidikan, di mana kualitas proses pembelajaran menjadi bagian dari "produk" yang ditawarkan kepada masyarakat.

## 2. *Manfaat Praktis*

- a. *Bagi guru dan tenaga pendidik*, penelitian ini memberikan gambaran praktis mengenai penerapan model *Flipped Classroom* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan menyenangkan.
- b. *Bagi kepala sekolah dan pengelola lembaga pendidikan dasar*, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang kebijakan pembelajaran yang inovatif serta dalam mempromosikan institusi sebagai sekolah yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.
- c. *Bagi orang tua dan masyarakat*, manfaat penelitian ini terletak pada peningkatan kualitas pembelajaran anak yang tidak hanya berfokus pada prestasi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar sejak dini.
- d. *Bagi peneliti dan akademisi*, temuan penelitian ini memberikan data empiris yang relevan untuk pengembangan riset lanjutan, terutama

dalam kajian interdisipliner antara psikologi pendidikan, teknologi pembelajaran, dan manajemen mutu pendidikan dasar.

