

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan membantu mereka mengembangkan potensi terbaik mereka agar mereka dapat mencapai tingkat kesejahteraan dan kebahagiaan tertinggi, baik sebagai anggota masyarakat maupun sebagai individu Kihajar Dewantara dalam Nuraeni (2020). Tujuan pendidikan di era *Revolusi Industri 4.0* adalah untuk mengajarkan peserta didik tiga keterampilan utama abad ke-21: berpikir, bertindak, dan menjalani kehidupan. Keterampilan berpikir mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah. Keterampilan bertindak, di sisi lain, mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, memahami teknologi, dan menguasai keterampilan digital. Keterampilan hidup, di sisi lain, mencakup berinisiatif, mengendalikan diri sendiri, memiliki wawasan *global*, dan bertanggung jawab terhadap orang lain. Dunia pendidikan mengalami transformasi besar selama era ini, seperti yang ditunjukkan oleh gagasan *Education 4.0*, yang mengharuskan perubahan besar dalam pendekatan pembelajaran Putriani dan Hudaidah, (2021).

Menurut Widiara (2018), perkembangan teknologi saat ini menunjukkan bahwa integrasi *TIK* dalam dunia pendidikan masih jauh dari kata optimal. Persiapan guru di lapangan memainkan peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi era digital. Penelitian tahun

2019 mengungkapkan bahwa guru memiliki peran utama sebagai agen pembelajaran berbasis digital. Hal ini berarti guru harus memiliki kompetensi dan kenyamanan dalam memanfaatkan media digital untuk mengakses dan mengorganisasi informasi guna mendukung proses belajar-mengajar. Namun, Zain et al. (2021) mencatat bahwa banyak guru masih sebatas menggunakan grup *WhatsApp* dalam pembelajaran daring, dengan aktivitas yang hanya berfokus pada penyampaian materi dan pemberian tugas. Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan guru dalam teknologi, model pembelajaran, dan metode pengajaran menjadi hal yang mendesak untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan digital. Purnasari & Sadewo (2021) menekankan, “pentingnya penyediaan fasilitas teknologi oleh sekolah agar semua pihak dapat beradaptasi dengan perubahan zaman untuk mendukung pendidikan di era digital, diperlukan pembaruan dalam kurikulum, sistem, operasional, dan manajemen pembelajaran”. Selain itu, Ibda (2018) “menyoroti pentingnya perhatian terhadap model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era digital”. Penelitian Prasetyo & Abduh (2021) menegaskan bahwa, “penerapan model pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.”.

Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dunia nyata secara aktif. Menurut Wulandari (2020), proses PBL dimulai dengan identifikasi atau representasi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data, pengembangan hipotesis melalui diskusi, serta penyelidikan yang dipimpin oleh peserta didik. Hasilnya kemudian dipresentasikan atau didiskusikan di kelas sebagai bagian dari evaluasi pemecahan masalah. Dalam metode ini,

guru berperan sebagai fasilitator atau instruktur, sementara peserta didik memainkan peran utama dalam pembelajaran. Menurut Febriani (2020), “PBL menggunakan permasalahan terbuka dan tidak terstruktur dari dunia nyata sebagai konteks untuk melatih keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan baru. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami permasalahan sebelum mempelajari konsep formal yang relevan”. Sementara itu, Handayani dan Muhammadi (2020) menekankan bahwa PBL mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan menyajikan permasalahan serta mengajukan pertanyaan yang membantu mereka memperluas wawasan. Secara keseluruhan, PBL adalah metode yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan guru sebagai pembimbing, untuk mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan penyelesaian masalah nyata.

Problem Based Learning (PBL) dikenal sebagai metode pembelajaran aktif karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pencarian informasi secara mandiri. Seperti yang dikemukakan oleh Ramadhani (2021), pendekatan ini melatih peserta didik untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga berperan sebagai agen yang aktif dalam penemuan ilmu. Model pembelajaran ini dirancang dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik, menciptakan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL pada pembelajaran terpadu di tingkat sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas kinerja peserta didik. Metode ini mendukung efektivitas proses

belajar peserta didik, asalkan guru dapat mengelola pembelajaran berbasis masalah dengan tepat. Proses PBL melibatkan beberapa tahapan, yaitu: (1) pengenalan masalah kepada peserta didik, (2) pembentukan kelompok belajar, (3) pelaksanaan penelitian secara individu maupun kelompok, (4) analisis dan komunikasi hasil kerja, serta (5) penyelesaian, evaluasi, dan analisis masalah, seperti yang dijelaskan oleh Yelnosia dan Taufik (2020). PBL direkomendasikan karena berbagai kelebihannya, seperti yang dipaparkan oleh Vera dan Astuti (2019) “Beberapa keunggulan tersebut meliputi kemampuan peserta didik untuk menghadapi masalah secara proaktif, pemahaman konsep yang lebih mendalam, pengintegrasian pengetahuan, pengalaman manfaat belajar, penguatan cita-cita, penerimaan terhadap pendapat orang lain, dan peningkatan kemampuan berinteraksi dalam kelompok”.

Kemajuan teknologi, jika dimanfaatkan secara tepat, bijak, dan cerdas, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi telah melesat pesat, terutama di bidang informasi dan komunikasi, dengan hadirnya perangkat seperti telepon seluler, komputer, dan laptop, serta kemajuan Internet yang mendunia. Perkembangan ini memberikan pengaruh signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Pemerintah, melalui berbagai programnya, mendorong integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif Aspi & Syahrani, (2022). Menurut, Chandra (2020) Pembelajaran di kelas tidak lagi terbatas pada interaksi antara guru dan peserta didik semata, tetapi juga melibatkan media pembelajaran sebagai elemen penting. Media

pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan konsep dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, terutama media yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Keberhasilan penggunaan media sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menguasai dan memanfaatkannya secara maksimal, terutama untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran Putra dkk., (2019). Media pembelajaran mencakup segala sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sehingga peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi pesan tersebut dengan baik. Sebagai alat yang sangat ampuh, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna Muhammad (2020).

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dirancang sebagai alat bantu oleh guru. Media ini mampu menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Selain itu, media pembelajaran berperan dalam menciptakan minat baru dan memotivasi peserta didik, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang emosi, pikiran, serta kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kualitas proses belajar Suprihatien (2019). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk materi cerita fiksi, adalah *flipbook*. Media ini juga bermanfaat dalam menyampaikan materi seperti matematika, nilai tempat, dan penjumlahan tanpa menyimpan. *Flipbook* terbukti mampu menarik minat peserta didik melalui penyajian visual yang interaktif dan menarik, sehingga mendorong mereka untuk lebih memahami

materi Novilanti & Suripah (2022). Dalam era globalisasi, penggunaan teknologi menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran berbasis teknologi guna mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan Andina, (2011); Putri dkk, (2020). Materi pembelajaran digital, seperti *flipbook*, menawarkan solusi untuk mendukung pembelajaran di era *Revolusi Industri 4.0*. Media ini menghadirkan variasi visual dan audiovisual yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik Aprilia (2021). *Flipbook* memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, video, grafik, dan tautan, menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang fleksibel dan inovatif Hasriani (2021). Selain itu, *flipbook* digital dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti laptop dan *smartphone*, sehingga mempermudah penggunaannya dalam berbagai situasi pembelajaran Mahsunah & Murni (2022). Responsivitas dan fleksibilitas *flipbook* membuatnya menjadi media yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan interaktif Hadhyanti (2021).

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, penerapan media di SDN 1 Karangan sudah berjalan, namun ditemukan penggunaan media dan teknologi yang kurang maksimal pada saat proses 'pembelajaran' berlangsung. Mengingat guru belum menguasai teknologi dengan baik. Guru hanya menyajikan materi secara tertulis sehingga hanya menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan harapan penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *PDF Corporate* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis

ICT pada pembelajaran tematik, mendeskripsikan hambatan penerapan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran tematik dan mendeskripsikan dampak penerapan media pembelajaran berupa *PDF Corporate flipbook*. Mendeskripsikan keefektifan aplikasi *flipbook PDF Corporate* dalam pembelajaran matematika di SDN 1 Karang. Dari permasalahan yang dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Flipbook PDF Corporate* Terhadap *High Order Thinking Skill* Pada Peserta Didik Kelas III di SDN 1 Karang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi latar belakang di atas maka muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak penerapan model pembelajaran PBL yang didukung oleh *flip PDF corporate* berbasis *Flipbook* terhadap *Higher Order Thinking Skills* pada peserta didik ?
2. Bagaimana efektifitas model pembelajaran PBL berbasis *Flipbook PDF Corporate* terhadap *Higher Order Thinking Skill* terhadap peserta didik ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk :

1. Untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbasis *flipbook* terhadap kemampuan berpikir tingkat peserta didik.

2. Untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran berbasis *flipbook* PDF perusahaan dapat meningkatkan keterampilan kemampuan berpikir tingkat pada peserta didik.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teori.

Dengan menggunakan teknologi digital seperti *Flipbook PDF Corporate*, temuan ini diharapkan untuk memberikan wawasan tentang pembelajaran matematika. Ini juga dapat digunakan sebagai contoh untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktik

Diharapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Flipbook Pdf Corporate* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong guru untuk menjadi kreatif saat menggunakan model pembelajaran. Untuk memberikan pengalaman penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah, dan untuk memungkinkan peneliti menggunakan pengetahuan mereka di kelas.

E. Batasan Penelitian

1. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik, model *pembelajaran berbasis masalah* (PBL) digunakan. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mendalam tentang masalah..

2. Obyek penelitian berupa hasil belajar dalam aspek kognitif mata pelajaran Matematika terlihat pada ranah kognitif peserta didik dalam konteks materi sifat operasi bilangan cacah.

F. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

- A. *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang menagajak peserta didik menemukan permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran dari dunia nyata yang ada di sekitar mereka.
- B. *Flipbook* yaitu merupakan sebuah buku dengan animasi gambar yang ketika di buka per sub halama memiliki efek animasi unik dari gambar tersebut.
- C. *PDF Corporate* yaitu sebuah *software* untuk menjalankan dari file PDF untuk menciptakan sebuah animasi yang menarik dan interaktif.
- D. Kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang memungkinkan seseorang untuk berpikir secara luas dan mendalami suatu pemasalahan, dikenal sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- E. Pengaruh model pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik jika guru menerapkan setiap sintak dengan tepat.