BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sistem yang senantiasa bergerak mengikuti perkembangan zaman. Namun, tidak selalu mudah bagi pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan laju perubahan yang dipicu oleh globalisasi dan inovasi teknologi. Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (*HOTS*) menjadi aspek fundamental yang harus dikembangkan oleh peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kompleks abad ke-21, seperti kemajuan teknologi dan isu sosial global. Pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada kemampuan mengingat dan memahami materi, namun harus diarahkan pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi terhadap permasalahan nyata (Miterianifa *et al.*, 2021; Tasrif, 2022).

Berdasarkan data pada Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2025 wilayah Kabupaten Kuningan menunjukkan bahwa, kemampuan numerasi murid pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Umum berada pada kategori baik dengan persentase lebih dari 70,00% dan menunjukkan peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya. Kondisi ini mengindikasi bahwa sebagian besar siswa SMP umum telah mampu mencapai kompetensi umum, yang mencerminkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta pemecahan masalah matematika yang relatif memadai (Kemendikbudristek, 2025). Sementara itu, hasil Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2025 tingkat Jawa Barat, kemampuan numerasi murid pada jenjang SMP Umum juga berada pada kategori baik dengan persentase lebih dari 70,00% dan menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahun 2024. Capaian ini mengindikasi bahwa sebagian besar siswa SMP Umum di Jawa Barat telah memenuhi kompetensi minimum numerasi, serta memiliki kemampuan yang cukup dalam memahami konsep matematika, berpikir logis, dan menyelesaikan masalah numerasi dalam konteks pembelajaran (Kemendikbudristek, 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, capaian numerasi berada pada tingkat kategori baik perlu diperkuat melalui pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan

konsep dasar, melainkan juga menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Maka dari itu, penguatan *HOTS* menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran matematika di jenjang SMP.

Konsep HOTS berakar dari *taksonomi bloom* direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001), yang mendefinisikan HOTS sebagai kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) sebagai tiga tingkat kognitif tertinggi (Sausan *et al.*, 2023). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pengembangan HOTS menjadi sangat penting karena pada masa ini merupakan fase pembentukan kemampuan berpikir logis, reflektif, dan analitis (Kartikasari & Kurniasari, 2021). Tanpa pembiasaan berpikir tingkat tinggi sejak SMP, siswa akan cenderung kesulitan dalam menghadapi permasalahan kontekstual, terutama pada mata pelajaran seperti matematika yang menuntut penalaran, pemecahan masalah, dan penerapan konsep ke situasi nyata (Kurniasi & Arsisari, 2020)

Sayangnya, realita di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan HOTS siswa SMP masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru matematika, sebagian besar siswa kelas VIII-B menunjukkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang menuntut penalaran tinggi. Siswa cenderung berorientasi pada hasil akhir, menghafal rumus tanpa memahami keterkaitan antar konsep, serta mengalami kebingungan dalam menentukan strategi penyelesaian masalah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Taufik *et al.*, 2025) yang menunjukkan bahwa 60% siswa dalam kelas tingkat SMP masih banyak yang mengalami kesalahan dalam mengoperasikan operasi hitung dasar, akibatnya menghambat pemahaman mereka dalam menyelesaikan soal berbasis HOTS. Hal ini menunjukkan bahwa aspek penalaran, pemecahan masalah, dan penerapan konsep baru masih menjadi kelemahan utama dalam pembelajaran matematika pada tingkat SMP, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian yang menemukan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menyelesaikan soal kontekstual (Ruf'aniyah *et al.*, 2025). Temuan ini sejalan dengan hasil *Internasional Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang melaporkan skor rata-rata matematika siswa Indonesia sebesar 366, jauh di bawah rata-rata OECD 472

(OECD, 2022). Kondisi tersebut diperkuat oleh bukti empiris yang terlihat pada hasil pekerjaan siswa pada soal HOTS, seperti pada gambar 2.



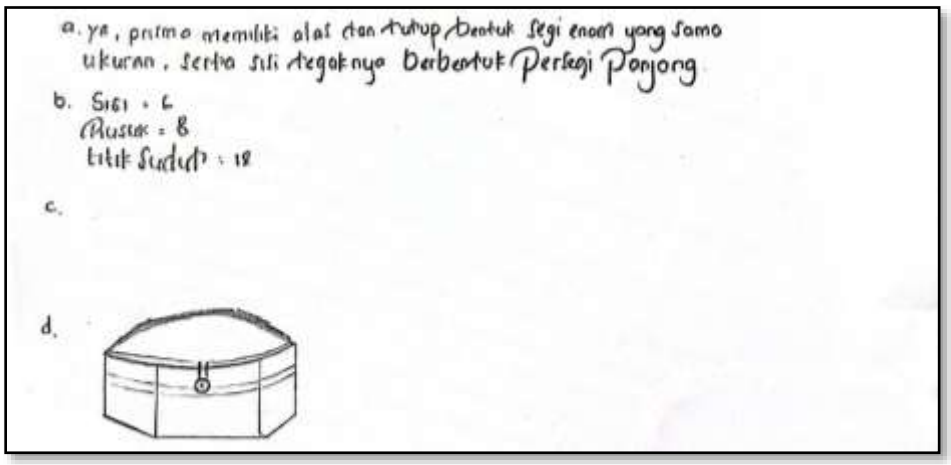
1. Seorang pengrajin tape ketan di Desa Cibereum, Kabupaten Kuningan, menggunakan kotak berbentuk prisma segienam sebagai kemasan produknya. Kotak tersebut memiliki alas dan tutup berbentuk segienam yang sama ukuran, serta sisi-sisi tegaknya berbentuk persegi panjang.

Perhatikan kotak tersebut, kemudian jawablah pertanyaan berikut:

a. Analisislah bentuk kotak tersebut untuk menentukan apakah termasuk bangun ruang prisma. Jelaskan alasanmu.
b. Jelaskan dan tentukan jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut yang dimiliki kotak berbentuk prisma segienam tersebut.
c. Kelompokkan bagian-bagian kotak yang termasuk alas, tutup, dan sisi tegak sesuai dengan ciri-ciri prisma segienam.
d. Buatlah gambar sederhana yang menunjukkan bagian-bagian prisma segienam pada kotak tersebut, lalu diberi keterangan pada setiap bagiannya.

Gambar 1. Soal HOTS Indikator C4

Bedasarkan soal pada Gambar 1 menunjukkan contoh permasalahan kontekstual pada materi prisma segienam yang menggunakan kemasan tape ketan khas kuningan sebagai ilustrasi. Soal tersebut menuntut siswa untuk menganalisis bentuk prisma, mengidentifikasi unsur prisma, serta menggambarkan bagian-bagian prisma, sehingga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).



a. ya, prisma memiliki alas dan tutup bentuk segi enam yang sama ukuran, serta sisi tegaknya berbentuk persegi panjang

b. Sisi : 6
Rusuk : 8
titik sudut : 12

c.

d.

Gambar 2. Hasil Pekerjaan Siswa

Meskipun demikian, pada Gambar 2 menunjukkan hasil pekerjaan siswa pada soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi indikator C4 pada gambar 1 menunjukkan bahwa pada bagian (a) siswa telah mampu mengidentifikasi bahwa bangun tersebut merupakan prisma dengan menyebutkan ciri dasarnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki pemahaman awal terhadap konsep prisma. Namun, pada bagian (b), siswa masih melakukan kesalahan dalam menentukan jumlah unsur prisma, khususnya pada jumlah rusuk dan titik sudut. Pada bagian (c), siswa tidak memberikan jawaban, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengelompokkan bagian-bagian prisma sesuai dengan konsep yang diminta. Sementara itu, pada bagian (d), siswa mampu menggambar bentuk prisma segienam secara sederhana, meskipun belum disertai dengan keterangan yang lengkap.

Secara keseluruhan, hasil pekerjaan siswa menunjukkan bahwa kemampuan analisis (C4) masih berada pada kategori cukup. Siswa telah mampu mengenali bentuk dan sebagian ciri prisma, tetapi belum mampu menganalisis secara menyeluruh, terutama dalam mengidentifikasi unsur dan mengelompokkan bagian-bagian prisma secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi pada indikator C4 masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih terarah dan mendalam. Kondisi tersebut diperburuk oleh pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Aktivitas di kelas didominasi oleh penjelasan materi dan contoh soal dari guru, sementara interaksi dua arah dan kegiatan diskusi kelompok jarang dilakukan. Akibatnya, siswa berperan pasif sebagai pendengar dan pencatat, dan belum banyak dilibatkan dalam aktivitas yang menuntut penalaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka (H. M. Harahap, 2025).

Fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi pada dasarnya telah tersedia di SMP Negeri 7 Kuningan. Sekolah memiliki laboratorium yang dilengkapi dengan perangkat *smartboard* sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran matematika masih belum optimal. Selain itu, meskipun penggunaan ponsel telah diperbolehkan, pemanfaatannya belum diarahkan secara sistematis untuk kegiatan pembelajaran.

Guru juga belum memanfaatkan perangkat digital seperti ponsel atau *learning management system (LMS),* untuk mendukung proses pembelajaran, misalnya dalam penyajian video, pelaksanaan kuis daring, atau pengembangan proyek berbasis digital. Berbagai kajian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika berpotensi kuat dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Fathurrahman *et al.*, 2024). Dengan demikian, kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Pendidikan belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), padahal keduanya memiliki hubungan yang saling memperkuat.

Secara umum, *HOTS* mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, yang penting untuk membekali siswa dalam dunia kerja dan kehidupan modern. Tren global menunjukkan bahwa pendidikan tradisional sering kali gagal memfasilitasi pengembangan *HOTS*, sehingga inovasi seperti *flipped classroom* muncul sebagai solusi untuk menggeser fokus dari pengajaran pasif ke pembelajaran aktif. *Flipped classroom* memungkinkan siswa mengakses materi sebelum kelas dan menggunakan waktu tatap muka untuk diskusi dan aplikasi praktis, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemikiran kritis (M. Yusuf, 2025).

Perubahan besar dalam pola belajar sebenarnya mulai terlihat sejak pandemi COVID-19 memaksa pembelajaran digital menjadi arus utama. Lebih dari 1,6 miliar siswa belajar di rumah sepanjang tahun 2020 (Santaria, 2020), dan pada titik ini dunia pendidikan diingatkan bahwa teknologi bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan. Namun, adopsi digital yang mendadak mengungkapkan banyak kesenjangan diantaranya akses internet yang tidak merata, kompetensi guru belum memadai, dan minimnya konten digital interaktif atau relevan dengan kehidupan siswa. Tidak heran jika banyak pembelajaran daring hanya menjadi versi online dari metode ceramah, tanpa perubahan berarti dalam proses berpikir siswa, sehingga tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara optimal (Taufan *et al.*, 2023). Situasi ini memperlihatkan bahwa digitalisasi pendidikan tidak langsung meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak diringi dengan

transformasi pedagogis yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kemampuan *HOTS* menjadi sorotan karena banyak negara menyadari bahwa pembelajaran daring ternyata hanya memperbesar jurang antara metode yang selama ini digunakan dengan keterampilan yang sebenarnya dibutuhkan siswa (Pasani & Amelia, 2021). Negara-negara dengan skor rendah, termasuk Indonesia mengalami penurunan kemampuan siswa dalam literasi dan matematika, dengan rata-rata skor *HOTS* di bawah 400 poin (Afryansyah *et al.*, 2025). *Flipped classroom* kemudian muncul sebagai salah satu pendekatan yang cukup menjanjikan. *Flipped classroom* terbukti efektif dan mampu meningkatkan kemandirian belajar, partisipasi siswa, serta kemampuan berpikir kritis karena waktu kelas dimanfaatkan untuk berdiskusi dan memecahkan masalah, sementara materi dipelajari sebelumnya melalui video atau modul digital, dalam konteks ini ditunjukkan dengan peningkatan prestasi siswa hingga 20% dibandingkan metode konvensional (M. Yusuf, 2025).

Namun, keberhasilan *flipped classroom* sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran dan relevansi konten yang digunakan. Di lapangan, implementasi *flipped classroom* di Indonesia masih terbatas pada penyediaan video pembelajaran, sementara aktivitas tatap muka belum secara optimal digunakan untuk diskusi, pemecahan masalah, atau penerapan konsep yang menuntut HOTS (Majid & Arifin, 2025). Untuk itu, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima materi pada sebagian implementasi *flipped classroom*, tetapi juga memberi ruang kepada mereka untuk berperan sebagai kreator pengetahuan.

Salah satu inovasi yang mulai menarik perhatian adalah *Student created video*, di mana pembelajaran memberikan ruang kepada siswa untuk menghasilkan video mereka sendiri sebagai sarana eksplorasi konsep. Melalui proses pembuatan video, siswa dituntut untuk memahami materi, memilah informasi, merancang alur, serta menyajikannya kembali melalui media kreatif. Inilah aktivitas yang sebenarnya sangat dekat dengan *HOTS*. Sejalan dengan penelitian (Pujiastuti & Haryadi, 2023) yang menyatakan bahwa penerapan *Science, Technology*

Engineering, and Mathematics (STEM)-based Video, yang melibatkan siswa dalam proses pembuatan dan pendokumentasian proyek secara mandiri, memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan HOTS siswa, terutama pada aspek menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berfokus pada pemahaman rumus, melainkan juga keterlibatan aktif dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengembangan kreatifitas dalam konteks pembelajaran yang bersifat otentik. Proses pembelajaran tersebut menuntut siswa dalam pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Sayangnya, tantangan muncul ketika metode ini belum sepenuhnya terintegrasi dengan konteks lokal, sehingga video buatan siswa sering kali tidak berakar pada realitas atau budaya mereka dan nilai-nilai daerah mereka sendiri. Padahal, muatan lokal terbukti mampu meningkatkan motivasi, relevansi, dan rasa memiliki terhadap pembelajaran (Andini & Sirozi, 2024).

Untuk mengoptimalkan penerapan *flipped classroom* dan *student created video* agar lebih efektif serta berkelanjutan dalam konteks pembelajaran digital, maka dibutuhkan suatu kerangka pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keduanya secara sistematis. Disinilah konsep *blended learning* menjadi pembelajaran yang relevan, karena memungkinkan perpaduan terencana antara pembelajaran daring dan tatap muka sehingga proses belajar tidak hanya kreatif, tetapi juga terarah dan mendalam. *Blended learning* atau pembelajaran campuran didefinisikan sebagai penggabungan terencana antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring sehingga kedua komponen saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Blended learning* bukan sekadar memindahkan kegiatan kelas ke *platform* digital, melainkan merancang kapan dan bagaimana aktivitas online seperti modul, kuis, serta aktivitas tatap muka seperti diskusi mendalam, praktik, umpan balik langsung saling berinteraksi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Definisi dan kerangka konsep *blended learning* serta variasi desainnya telah dirangkum dan dikaji ulang dalam beberapa tinjauan sistematis dan meta-analisis modern yang menekankan kebutuhan desain instruksional yang kuat agar kedua mode benar-benar sinergis (Simarmata *et al.*, 2024). Meta analisis mutakhir dari 2021-2025 menunjukkan bahwa *blended learning* mampu

meningkatkan hasil belajar hingga 15-25% dibandingkan pembelajaran konvensional, asalkan peranjangan intruksionalnya tepat, tak hanya memindahkan tugas ke ruang digital (Mesakh & Banunaek, 2024). Namun, tantangan utamanya masih tetap sama yakni mengenai akses, kesiapan guru, dan ketersediaan konten yang bermakna. Untuk mewujudkan implementasi *blended learning* yang efektif dan berorientasi pada pengembangan HOTS, diperlukan dukungan teknologi pembelajaran yang mampu memfasilitasi integrasi antara aktivitas daring dan tatap muka secara optimal. Pada konteks teknologi pendidikan, Canvas *Learning Management System (LMS)* merupakan sebuah *platform* yang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis *flipped classroom* dan *blended learning*. Canvas menyediakan fitur unggulan seperti integrasi video, forum diskusi, *peer review*, analisis pembelajaran, dan kolaborasi kelompok, yang menjadikannya sebagai *platform* yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pendidikan di berbagai lingkungan belajar (Oudat & Othman, 2024).

Pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *student created video* bermuakan kearifan lokal yang akan dikembangkan oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu terlihat bahwa pendekatan *flipped classroom, blended learning, dan student created video* memang potensial. Namun, sebagian besar masih berdiri sendiri, tanpa adanya upaya integrasi ketiganya dalam satu desain pembelajaran komprehensif. Lebih jauh lagi, nyaris tidak ada yang memasukkan muatan lokal sebagai inti pembelajaran digital, padahal pembelajaran dengan berbasis budaya lokal telah terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran seperti matematika dan biologi (Topan *et al.*, 2024; Wahyuningtyas & Silalahi, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *blended learning* dan *flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut (Rahmadani et al., 2025), *flipped classroom* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran di kelas berlangsung, sehingga waktu tatap muka dapat difokuskan pada kegiatan yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, seperti diskusi, pendalaman konsep, serta

pemecahan masalah. Menurut (Lestari *et al.*, 2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai *pre-class activity* dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dengan pengaruh positif pada pemahaman konsep dan keterampilan berpikir lanjutan seperti analisis dan Evaluasi. Namun, sebagian besar penelitian tetap berfokus pada video pembelajaran yang disediakan oleh pengajar, tanpa menekankan pada *student created video.* Belum ada bukti kuat tentang bagaimana pembuatan video oleh siswa dapat lebih memengaruhi pembelajaran aktif dan HOTS dibandingkan sekadar menonton video.

Selain itu, (Atkinson *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa produksi konten video oleh siswa dapat mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan tanggung jawab pembelajaran yang lebih tinggi, serta mungkin berdampak positif pada keterlibatan kognitif mereka. Namun, hingga saat ini masih sangat terbatas penelitian yang secara empiris meneliti integrasi *student created video* dalam *flipped classroom* serta dampaknya terhadap peningkatan *HOTS*. Di sisi lain, (Sulistiyani *et al.*, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* dan metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan HOTS siswa, namun tidak secara khusus membahas mengenai pengembangan pendekatan *flipped classroom* berbasis *student created video* dengan muatan lokal menggunakan Canvas.

Selain itu, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canvas *learning management system (LMS*) dalam mendukung pembelajaran *blended learning* dan *flipped classroom*. Seperti yang dikemukakan oleh (Fatimah & Nurfitriani, 2022) bahwa Canvas terbukti mampu meningkatkan tanggung jawab, kolaborasi, serta kemandirian belajar siswa dalam konteks daring. Akan tetapi, sampai saat ini belum banyak kajian yang meneliti penggunaan Canvas sebagai *platform* terintegrasi untuk mengelola dan menilai video yang dibuat oleh siswa dengan muatan kearifan lokal dalam pembelajaran dengan pendekatan *flipped classroom.*

Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika masih sangat terbatas, baik dari sisi guru maupun siswa. Sementara itu,

siswa dapat difasilitasi untuk belajar secara lebih efektif dan mandiri. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur digitalisasi seperti penggunaan Canvas dan stategi aktif seperti *Student created video* menjadi relevan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS)* siswa. Integrasi kearifan lokal dalam konteks pendidikan matematika sekolah menengah juga menjadi komponen penting dalam memperkuat pembelajaran. Hasil analisis dari berbagai studi menyimpulkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam kurikulum mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa hingga 85%, juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar sebesar 70%, serta memperkuat identitas budaya lokal yang berkontribusi pada pembentukan karakter siswa dan menciptakan hubungan bermakna antara matematika dan budaya (Jatnika *et al.*, 2025). Melihat kondisi ini, penelitian ini menjadi langkah yang relevan dan diperlukan. Pendekatan yang digunakan memungkinkan pengembangan pembelajaran yang benar-benar dirancang berdasarkan masalah nyata di lapangan, melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga uji coba terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat adanya kesenjangan penelitian, di mana belum banyak pembelajaran yang secara terpadu mengintegrasikan *blended learning*, *flipped classroom*, *Student created video*, serta muatan lokal untuk meningkatkan HOTS siswa dalam pembelajaran matematika. Peneliti berencana mengembangkan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas yang ditujukan untuk meningkatkan HOTS siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pembelajaran *Blended learning* Dengan Pendekatan *Flipped classroom* Berbasis *Student created video* Bermuatan Kearifan Lokal Menggunakan Canvas Untuk Meningkatkan HOTS Siswa"

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *HOTS* siswa masih rendah, ditunjukkan oleh rendahnya capaian literasi, matematika, dan sains pada tingkat nasional serta minimnya kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran tradisional masih dominan dan kurang mendorong pembelajaran aktif, sehingga siswa cenderung pasif, kurang terlibat, dan belum terbiasa berpikir kritis dalam proses pembelajaran.
3. Pendekatan *flipped classroom* telah diterapkan namun belum sepenuhnya efektif, karena sebagian besar implementasi masih berfokus pada penyampaian materi dan belum mengarahkan siswa untuk mengembangkan *HOTS* secara optimal.
4. Integrasi muatan lokal dalam pembelajaran masih sangat terbatas, padahal konteks budaya, sejarah, dan lingkungan setempat berpotensi memperkuat keterhubungan konsep dengan kehidupan nyata dan meningkatkan motivasi belajar.
5. Konten pembelajaran digital terutama dalam *Student created video* belum memuat konteks lokal, sehingga siswa kesulitan mengaitkan pembelajaran dengan realitas di sekitarnya.
6. Keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran masih rendah, terutama dalam merancang pembelajaran berbasis *flipped classroom, blended learning, dan Student created video* yang berorientasi pada *HOTS*.

C. Batasan masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian difokuskan pada peningkatan *HOTS* siswa, khususnya pada aspek analisis, evaluasi, dan kreasi melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan.
2. Implementasi pendekatan *flipped classroom* yang belum sepenuhnya efektif menjadi fokus perbaikan, yaitu dengan mengoptimalkan aktivitas pembelajaran agar tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, melainkan mendorong pembelajaran aktif dan keterlibatan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi.

3. Konten pembelajaran digital dalam bentuk *Student created video* yang belum memuat muatan lokal menjadi fokus pengembangan, sehingga siswa diarahkan untuk menghasilkan video bermuatan budaya, lingkungan, atau kearifan lokal sebagai bagian dari proses belajar.
4. Kearifan lokal yang diterapkan dibatasi pada kearifan lokal Kabupaten Kuningan seperti bentuk kemasan makanan khas Kuningan, yang diintegrasikan ke dalam materi pada bahan bacaan siswa dan bahasa daerah yang diintegrasikan ke dalam konten video buatan siswa sebagai konteks pembelajaran matematika.
5. Canvas digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dalam penerapan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *fipped classroom.*
6. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran matematika materi bangun ruang prisma, yang meliputi pengertian, jenis-jenis prisma, unsur-unsur prisma, jaring-jaring prisma, serta perhitungan luas permukaan prisma.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan Batasan penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* menggunakan Canvas berdasarkan model ADDIE untuk meningkatkan *HOTS* siswa?
2. Apa saja kesulitan siswa dalam pembuatan video pada tahap pra-kelas?
3. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* siswa?
4. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* siswa
5. Bagaimana peningkatan kemampuan *HOTS* siswa setelah diimplementasikan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* menggunakan Canvas?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas berdasarkan model ADDIE untuk meningkatkan *HOTS* siswa.
2. Mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembuatan video pada tahapan pra-kelas.
3. Mengetahui kevalidan hasil pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* siswa
4. Mengetahui kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* siswa
5. Mengetahui peningkatan kemampuan *HOTS* siswa setelah diimplementasikan pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teori maupun dalam penerapan praktis, dengan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan kajian ilmiah mengenai pembelajaran *Blended learning* dengan pendekatan *Flipped classroom* sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa, memberikan bukti empiris tentang peran *Student created video* bermuatan lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi kontribusi bagi kajian-

kajian sebelumnya dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang berkecimpung di bidang serupa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

1) Memberikan pedoman implementasi pembelajaran yang jelas dan sistematis melalui pembelajaran *Blended learning* dengan pendekatan *Flipped classroom*
2) Menjadi contoh praktik penggunaan *Student created video* menggunakan Canvas untuk meningkatkan aktivitas belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.
3) Membantu guru dalam merancang pembelajaran digital berbasis muatan lokal.

b. Bagi siswa

1) Membantu siswa meningkatkan kemampuan *HOTS* melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan kolaboratif.
2) Menumbuhkan motivasi belajar melalui pembuatan *Student created video* yang relevan dengan budaya, lingkungan, dan kehidupan sekitar siswa.

c. Bagi peneliti

1) Menambah wawasan akademis: penelitian ini dapat memperkaya pemahaman peneliti mengenai penerapan *Student created video* dalam pengembangan pembelajaran *blended learning*, khususnya menggunakan *platform* Canvas.
2) Mengembangkan inovasi Pendidikan: peneliti dapat berkontribusi dalam menciptakan solusi inovatif untuk tantangan pembelajaran di era digital, terutama yang berkaitan dengan peningkatan *HOTS* siswa.
3) Sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya: hasil dari studi ini bisa menjadi sumber informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan pembelajaran *blended learning* berbasis *student created video* atau mendalam efektivitas pemanfaatan Canvas dalam Pendidikan.