

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu Pendidikan yang semakin pesat sekarang ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia Pendidikan. Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Pendidikan adalah usaha dasar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang dasar akan tujuan. Menurut Danim (2011:4) “Pendidikan merupakan proses penyiapan subjek didik menuju masa depan yang bertanggung jawab”. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektual saja, akan tetapi lebih di tekankan pada proses pembinaan anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi dewasa.

Pada proses Pendidikan yang ada di sekolah, dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2012:93) “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”. Sejalan dengan pendapat tersebut Slameto (2010:2) mengemukakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segala proses aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri seseorang dari hasil pengalaman dirinya. Untuk melihat keberhasilan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat diketahui dengan hasil belajar yang telah didapatkan

oleh peserta didik. Menurut Rusman (2012:123) “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Proses belajar dan mengajar sangat berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan. Menurut Apdoludi (2021:3), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Dengan menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, memfasilitasi pemahaman yang mendalam, dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai adalah Langkah awal yang sangat penting dalam merancang pembelajaran yang ideal. Guru maupun siswa dalam pembelajaran Informatika, bersama-sama menjadi pelaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat

dari segi proses dan hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti bahwa di SMP Negeri 23 OKU sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, akan tetapi belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sedang berjalan yaitu Kurikulum Merdeka, di mana dalam kurikulum ini guru harus menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan akan meningkatnya hasil belajar siswa. Akan tetapi, setelah dilakukan observasi kemudian dilakukannya juga dengan wawancara di SMP Negeri 23 OKU dengan salah satu guru bidang studi yaitu ibu Dewi Izzati, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Informatika, diperoleh informasi bahwa saat ini kelas VII di SMP Negeri 23 OKU tersebut sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun dalam proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan model konvensional yaitu: Ceramah, dimana model ini tidak perlu persiapan yang ekstra, mudah diterapkan, mudah untuk mengarahkan siswanya, banyak hal yang bisa disampaikan kepada siswa. Selain hanya menggunakan model ceramah guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dalam proses belajar di kelas, sehingga pembelajaran *flipped classroom* ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mendorong

partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Informatika. Ada beberapa kesulitan dalam pembelajaran di kelas yaitu: dalam mengatasi perbedaan dampak antara siswa yang aktif dan pasif serta berpikir kritis dalam pembelajaran. Ibu Dewi Izzati juga menjelaskan bahwa siswa yang kurang aktif dan pasif sering mengalami kesulitan dalam berkontribusi.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan guru tersebut, juga di dukung dengan data wawancara peneliti dengan siswa kelas VII yaitu Anisa Filsalsabil w, bahwa guru sudah mengajarkan kami dengan memberi penjelasan pada mata pelajaran Informatika, dan kami juga diberikan tugas Latihan, diskusi kelompok, dan terkadang kami juga di beri tugas mem buat catatan. Siswa memiliki kesulitan dalam belajar saat bekerja dalam kelompok beberapa siswa kadang-kadang menemui teman yang malas bekerja sama dan hanya membebankan tanggung jawab pada salah satu anggota kelompok saja. Dari masalah yang sering ditemui siswa saat belajar tentunya ada beberapa materi yang terkadang kurang dipahami oleh siswa saat mengikuti pelajaran pada mata pelajaran informatika yang mengakibatkan siswa kesulitan pada saat mengerjakan tugas dan juga ketika ulangan. Dengan kurangnya pemahaman yang diperoleh dalam pembelajaran hal tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga hasil nilai ulangan untuk mata pelajaran Informatika untuk beberapa siswa yang memperoleh nilai masih kurang dari nilai memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sehingga harus melakukan remedial.

Adapun data yang diperoleh dari observasi, rata-rata nilai Ujian Akhir Semester Ganjil siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Daftar Rata-Rata UAS Mata Pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 23 OKU

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai Rata-rata	Jumlah Tercapai KKTP	Jumlah Tidak Tercapai KKTP
1	VII.A	30	68	78	28	2
2	VII.B	30	68	79	28	2
3	VII.C	30	68	76	10	20
4	VII.D	31	68	70	25	6
5	VII.E	30	68	77	25	5

Sumber: Guru Pelajaran Informatika Terpadu Kelas VII SMP Negeri 23 OKU

Berdasarkan data dalam bentuk tabel tersebut, maka dapat di ambil informasi bahwa data nilai siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Terdapat jumlah siswa kelas VII.A, yang tercapai nilai KKTP nya **hanya 28 orang**, dan untuk jumlah siswa yang belum tercapai KKTP nya **hanya 2 orang**. Selanjutnya terdapat jumlah siswa kelas VII.B yang tercapai KKTP nya **hanya 28 orang**, dan untuk jumlah siswa yang belum tercapai KKTP nya hanya 2 orang. Terdapat jumlah siswa kelas VII.C yang tercapai KKTP nya hanya 10 orang, dan untuk jumlah siswa yang belum tercapai KKTP nya hanya 20 orang. Terdapat juga jumlah siswa kelas VII. D yang tercapai KKTP nya hanya 25 orang, dan untuk jumlah siswa yang belum, terapai KKTP nya hanya 6 orang, dan Adapun jugas jumlah siswa kelas VII.E yang tercapai KKTP nya hanya 25 orang. Untuk jumlah yang belum tercapai KKTP nya hanya 5 orang. Maka dengan ini nilai rata-rata UAS siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 23 OKU

sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKTP). Namun, peneliti memperoleh informasi bahwa masih ada beberapa kelas yang siswanya belum mencapai nilai dalam kategori kriteria ketuntasan minimum (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika belum maksimal. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa dalam kelompok dan bernalar kritis, tidak semua siswa aktif secara individu. Hal ini berdampak pada kualitas hasil belajar secara keseluruhan. Jika siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran dan berpikir kritis, mereka mungkin akan kesulitan memahami dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut terdapat salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom*. *Flipped Classroom* pertama kali diperkenalkan oleh Jonathan Bergmann dan Aaron dalam Rahmayani (2020:8-9). Model Pembelajaran *Flipped Classroom* hadir karena adanya perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan. Teknologi yang berkembang saat ini juga menjadi salah satu fasilitas yang efektif untuk digunakan guru dan siswa.

Menurut Bergman dan Sams dalam Meldatia (2023:3), model pembelajaran *flipped classroom* terbagi dalam dua sintak pembelajaran yakni *pre-class* (sebelum kelas) dan *in-class* (saat dikelas). Pada pembelajaran *pre-class* siswa terlebih dahulu mempelajari serta memahami materi ajar yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran hasil karya guru maupun hasil upload orang lain pada LMS. Pada tahap *pre-class* ini juga, siswa mencatat poin-poin penting serta mengajukan pertanyaan menarik berdasarkan video yang telah ditonton. Pada

pembelajaran di kelas (*in-class*) dimulai dengan klarifikasi konsep yang dilakukan oleh guru diawal pembelajaran berdasarkan apa yang diperoleh siswa saat pembelajaran *pre- class*. Selanjutnya guru membagi siswa dalam kelompok untuk berdiskusi terkait LKPD berbasis pendekatan saintifik yang diberikan oleh guru, maupun pertanyaan atau hal-hal yang belum dipahami siswa saat pembelajaran sebelum kelas (*pre- class*). Pada tahap ini siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sementara peran guru sebagai fasilitator. Jadi model *Flipped Classroom* ini dapat membantu siswa memahami materi lebih dalam, kemudian juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 23 OKU model *Flipped Classroom* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut, untuk melihat adanya efektifitas penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu “Efektifitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 23 OKU”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini di batasi pada masalah yang yaitu belum digunakannya Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektifitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dan bermanfaat menambah khasanah bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan pada ranah penelitian, mengevaluasi Model Pembelajaran *Flipped Classroom* pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas VII di SMP Negeri 23 OKU, sehingga Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar dapat bermanfaat dengan maksimal.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Sekolah, mengetahui seberapa pentingnya kegiatan Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa, oleh karena itu diharapkan agar para guru dapat

melengkapi fasilitas media Pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar.

- b. Guru, lebih mempermudah dalam menyampaikan materi Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.
- c. Siswa, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga berdampak pada keberhasilan belajar siswa.
- d. Peneliti, menambah wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Flipped Classroom* dan sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi strata satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, serta sebagai aplikasi dari ilmu yang telah diperoleh selama dibangku perkuliahan.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010:110) mendefinisikan bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis alternatif (H_a) : penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.
2. Hipotesis nihil (H_0) : penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* tidak Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.

G. Kriteria Uji Hipotesis

1. H_a diterima dan H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka model pembelajaran *flipped classroom* Efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.
2. H_a ditolak dan H_0 diterima jika: apabila t hitung lebih kecil dari t table pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka model pembelajaran *flipped classroom* tidak Efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 23 OKU.