

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional tersebut, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Menurut Rusman (2012:19) menjelaskan bahwa guru di dalam pendidikan adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberi ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya.

Guru merupakan komponen penting yang menentukan dalam proses pendidikan secara keseluruhan yang dapat perhatian sentral pertama dan utama. Sosok yang satu ini senantiasa menjadi sorotan strategis ketika bicara masalah pendidikan, karena guru selalu terkait dengan komponen manapun dalam sistem pendidikan. Guru memegang peran utama dalam membangun pendidikan khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah, dan sangat menentukan keberhasilan peserta didik terutama dalam kaitannya dengan proses belajar yang merupakan komponen paling berpengaruh

terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas dan mempunyai peran yang sangat strategis untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran *flipped classroom*. Peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, terutama mengenai penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai atau belum yang di harapkan guru mampu untuk menerapkannya dan memakainya dengan baik, sehingga hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar menjadi baik sesuai dengan apa yang diharapkan (Widayanti & Slameto 2016). Beberapa cara untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. Pertama, mengubah model pembelajaran agar lebih menarik. Kedua, memperbaiki pertanyaan guru. Ketiga, guru harus merangsang siswa aktif dalam pembelajaran. Keempat, melakukan pendekatan kepada siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Menurut Fradila, Mulyoto, & Sutimin, (2015) Model pembelajaran *flipped classroom* dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa.

Menurut McKnight (2013:4) *flipped classroom* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Berbagai model Pembelajaran online pun mulai dikembangkan. Misalnya *blended learning* (belajar jarak jauh). Pembelajaran *online* ini pada dasarnya mencoba untuk melakukan inovasi dan perubahan terhadap paradigma dalam

pembelajaran. Pada kelas-kelas tradisional guru akan berdiri didepan kelas dan menjelaskan materi satu persatu. sementara peserta didik duduk dan mencatat dengan tenang setiap penjelasan gurunya. Pada akhir pembelajaran mereka diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah yang mengharuskan mereka membaca lagi buku literturnya dan menjawab satu persatu pertanyaan yang diberikan guru. Begitulah pembelajaran berjalan minggu demi minggu pada jadwal yang telah ditentukan.

Dengan model *flipped classroom* siswa dapat belajar dari video tutorial yang diberikan oleh guru, sehingga dalam belajar siswa tidak mudah bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari seorang guru. Pada pembelajaran dengan *flipped classroom* siswa mempelajari topik secara individu, biasanya menggunakan pelajaran video yang dibuat oleh peneliti atau instruktur. Kemudian didalam kelas siswa mencoba menerapkan pengetahuan dengan memecahkan masalah dan melakukan praktek. Karena siswa dapat mendownload video dimanapun, maka siswa dapat belajar dimana saja dan di ulang-ulang, akibatnya ketika proses pembelajaran diulang-ulang, maka berpengaruh pada hasil belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencoba mengungkapkan bagaimana kondisi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apa saja kendala-kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran dan peneliti mencoba mencari tahu bagaimana dampak dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Flipped classroom* Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Flipped classroom* Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat?”. Agar penelitian ini lebih jelas sehingga data yang diperoleh lebih akurat, maka dirumuskan tiga sub masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model konvensional pada materi dinamika kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* pada materi dinamika kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat?
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa melalui pembelajaran *flipped classroom* pada materi dinamika kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dan sub-sub masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* pada materi dinamika kependudukan Indonesia SMAN 2 Teluk Keramat tahun ajaran 2020-2021.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih objektif tentang:

1. Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi dinamika kependudukan Indonesia di SMA Negeri 2 Teluk Keramat.
2. Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* pada materi dinamika kependudukan Indonesia di SMA Negeri 2 Teluk Keramat.
3. Pengaruh hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* pada materi dinamika kependudukan Indonesia kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMA Negeri 2 Teluk Keramat.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan oleh seseorang diharapkan akan mendapatkan suatu manfaat. Begitu pula dengan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi peneliti sebagai tempat untuk menerapkan model *flipped classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi dinamika kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat.

- a) Sebagai bahan referensi bagi para peneliti yang ingin mengetahui hasil belajar siswa.
- b) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Setelah guru menggunakan *flipped classroom* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kepada siswa sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan yang luas lagi.

- b) Bagi Guru

Sebagai sumbangan pemikiran yang baru bagi guru dalam berkreaitivitas dalam variasi mengajar.

- c) Bagi Peneliti

Sebagai hasil karya ilmiah yang menjadi motivasi bagi peneliti untuk menghasilkan karya-karya ilmiah yang lebih banyak, lebih baik, dan lebih bermanfaat lagi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ilmiah memerlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian yang mana dibutuhkan untuk memperjelas data-data penelitian yang akan dilaksanakan. Berdasarkan judul “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Flipped classroom* pada Materi Dinamika

Kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat” dalam ruang lingkup penelitian ini, pembahasan dibagi menjadi dua yaitu variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini diartikan sebagai gejala yang menjadi objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Sejalan dengan itu, Menurut Sugiyono (2015: 38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian variabel diatas, maka dapatlah disimpulkan bahwa variabel merupakan gejala yang menjadi objek penelitian atau sasaran suatu penelitian.

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2015:60) variabel independen dalam bahasa Indonesia disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mengandung faktor dan menentukan ada atau munculnya variabel yang lain. Variabel dalam penelitian bebas ini adalah “menggunakan model *flipped classroom* pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia SMA Negeri 2 Teluk Keramat”.

b. Variabel Terikat

Dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat. Menurut Sugiyono (2015:64) mengemukakan “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa”.

c. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau di buat konstan sehingga tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang diteliti, (Sugiyono 2017:64). Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah:

- 1) Jumlah jam mengajar 2x45 menit dalam 1 kali pertemuan.
- 2) Guru yang mengajar peneliti

3) Materi yang diajarkan mobilitas penduduk.

Menurut Rusman (2012:16) menyatakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu, domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif. Sudjana (2012:22) mengemukakan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yaitu:

- 1) Pengetahuan (C1)
- 2) Pemahaman (C2)
- 3) Aplikasi (C3)
- 4) Analisis (C4)

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atau sifat-sifat yang didefinisikan dapat diamati atau dapat diobservasi.

a. *Flipped classroom*

Flipped classroom adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi, tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. Ketika pembelajaran seperti biasa dilakukan di kelas dilakukan siswa di rumah, dan pekerjaan rumah yang biasa dikerjakan dirumah diselesaikan di sekolah.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Purwanto,2010: 46). Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar afektif adalah

kemampuan yang berkenaan dengan perasaan, emosi, sikap atau penilaian suatu objek. Sedangkan hasil belajar psikomotor adalah tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

c. Dinamika Kependudukan Indonesia

Dinamika Penduduk merupakan perubahan jumlah penduduk yang disebabkan oleh faktor kelahiran, kematian, dan migrasi. Manusia adalah satu faktor dinamis dan berpengaruh terhadap fenomena yang terjadi di alam ini. Fenomena tersebut dapat berpengaruh terhadap keseimbangan alam sekitar, karena manusia hidup ditengah-tengah alam semesta.