

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar manusia untuk pengembangan diri di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, pendidikan adalah tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah jika ingin untuk semua. Tanggung jawab ini didasarkan pada pengakuan bahwa tingkat pendidikan masyarakat mempengaruhi budaya lokal. Budaya muncul bukan hanya dari naluri, tetapi terutama dari proses belajar dalam arti yang seluas-luasnya. Pengertian pendidikan secara sederhana diartikan sebagai usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian seseorang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya, yaitu betapa mudahnya peradaban masyarakat tempat berlangsung atau berlangsungnya proses pendidikan. . Dengan demikian, sering dikatakan bahwa pendidikan telah ada sepanjang peradaban manusia.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu lingkungan belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan jiwa keagamaan, kedisiplinan diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan potensinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan. membuat proses dan , dirinya, masyarakat, bangsa, bangsa.

Pendidikan adalah apa yang dibutuhkan setiap individu untuk mencapai otentisitas manusia. Hal ini karena pendidikan pada hakekatnya adalah upaya memanusiakan.

Agar pendidikan berperan sentral dalam mengamankan masa depan suatu bangsa, semua sivitas akademika harus melaksanakan proses pembelajaran dalam segala keadaan, bahkan di tengah wabah Covid 19 yang telah melanda hampir 122 negara dan hampir seluruh dunia. Wabah ini menuntut masyarakat untuk mengurangi interaksi sosial guna memutus mata rantai penularan virus Covid 19. Pembatasan interaksi sosial menyebabkan hilangnya aktivitas pendidikan klasikal.

Aktivitas pembelajaran klasikal yang selama ini ada akhirnya harus digantikan oleh online (dalam jaringan).

Cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berprofesi sebagai guru dalam proses belajar mengajar membutuhkan lingkungan belajar yang menarik dan tidak mengganggu bagi siswa. Berdasarkan kurikulum kami yang diperbarui, Kurikulum 2013, guru memberikan presentasi singkat atau memoderasi proses pembelajaran dan membimbing siswa, sementara siswa diberikan tugas dan mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari. Dalam pendidikan abad 21, siswa tidak lagi mendengar atau mendengarkan seluruh materi yang disampaikan oleh guru. Namun, para siswa ini harus mencari dan menemukan informasi yang diberikan oleh guru mereka. Proses belajar mengajar seorang guru hendaknya menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan guru di dalam kelas.

Salah satu strategi pembelajaran yang peneliti rencanakan untuk digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom*.

Menurut Indrajit (2020:6) *Flipped Classroom* adalah sebuah model pembelajaran dimana antara pemberian materi dan tugas itu di balik. Dulu belajar di kelas, kerjakan tugas di rumah. Sekarang belajar dirumah, kerjakan tugas di kelas. Dulu belajar di kelas lalu diskusinya berkelompok di rumah. Sekarang belajarnya di rumah dan diskusi kelompoknya, shering informasinya lewat presentasi di kelas.

Flipped classroom adalah pendekatan untuk meningkatkan transfer informasi dan asimilasi ke dalam kelas. Hal ini memungkinkan untuk melatih peserta didik yang aktif dan partisipatif dalam kelas tatap muka. Dengan kata lain, reverse class adalah metode dan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar lebih dominan dan positif. Filosofinya adalah ketika metode pembelajaran dibalik, pendekatan dibalik, dan peran guru dibalik, hasil belajar tercapai.

Permasalahan proses pembelajaran yang banyak dijumpai di sekolah antara lain: partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran online, kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap proses belajar siswa, siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi pembelajaran, kurangnya penggunaan model pembelajaran menghambat siswa untuk belajar Lesu dalam prosesnya, keterbatasan jaringan internet, hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM belum optimal. Hal ini karena Geografi memiliki nilai KKM 72 dan hanya 50% siswa yang mencapai nilai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, sudah menjadi tugas guru untuk memotivasi siswa melalui semangat dan pembelajaran yang menarik sedemikian rupa sehingga mereka terstimulasi untuk belajar aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat makalah penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Geografi dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Konsep Hidrologi Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah, maka timbul beberapa permasalahan diantaranya :

1. Kondisi *new normal* yang saat ini masih berlangsung dapat menurunkan aktifitas dan kualitas pembelajaran.
2. Minimnya penggunaan model pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan model pembelajaran yang berbasis teknologi.
4. Hasil belajar siswa masih rendah, hal ini di tunjukan dari jumlah siswa yg mencapai nilai KKM belum optimal, karena nilai KKM untuk mata pelajaran Geografi adalah 72, sedangkan siswa yang mencapai nilai KKM hanya 50%.

Tabel 1.1.
Kriteria Ketuntasan Minimum Siswa Persemester

No	Semester	KKM	Pencapaian
1	Ganjil	71	40%
2	Genap	72	50%

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan model Pembelajaran *Flipped Classroom* pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.

D. Pembatasan Masalah

Dari perumusan tersebut penulis membatasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Adanya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.
2. Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini berdasarkan uraian yang telah di jelaskan diatas adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Rawamerta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi siswa yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan daya pikir, mempermudah dalam mengingat serta mempermudah memahami pembelajaran geografi yang diajarkan oleh guru dengan model pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi guru yaitu untuk menambah variasi strategi atau metode pembelajaran serta mendorong guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan tidak terkesan monoton bagi peserta didik.
3. Memberikan informasi tentang pembelajaran dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam pembelajaran geografi serta sebagai rujukan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, peneliti menjelaskan beberapa bahasa manipulatif yang digunakan dalam penelitian:

1. Flipped Classroom

Model pembelajaran *flipped classroom* awalnya diperkenalkan pada tahun 2000 oleh J. Wesley Baker yang dituangkan dalam karya yang berjudul "*the classroom flip: using web course management tools to become the guide by the side*". Model pembelajaran ini juga memiliki padanan istilah yaitu "*inverted classroom*" seperti yang disampaikan oleh Baker, serta Lage, Platt dan Treglia pada tahun yang sama. *Flipped* maupun *Inverted* secara leksikal memiliki ke-samaan makna dalam bahasa Indonesia, yaitu kondisi tertukar atau terbalik. Namun, dalam dunia pendidikan, nama *flipped classroom* lebih populer dibandingkan dengan *inverted classroom*.

Menurut Yulietri dkk dalam Pande Putu Agus Santoso (2020:212) *flipped classroom* model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas di mulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa.

Selanjutnya menurut Milman dalam Pande Putu Agus Santoso (2020:212) *flipped classroom* adalah konsep belajar dengan dasar bahwa apa yang dilakukan di kelas pada pembelajaran konvensional menjadi dilakukan di rumah, sedangkan pekerjaan rumah pada pembelajaran konvensional dilakukan di dalam kelas.

2. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2006:15) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang bermutu, jika proses belajar tidak optimal sangat sulit dihasilkan belajar yang baik. Sebagaimana pengertian hasil belajar di atas, sebagai titik akhir dari pembelajaran diharapkan terjadinya suatu perubahan dalam diri manusia. Terjadinya perubahan yang diperoleh manusia tersebut merupakan akibat dari pada perubahan belajar yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Pada umumnya untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik digunakan beberapa cara yang merupakan alat berupa tes yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat mengungkapkan segala sesuatu yang telah diperoleh peserta didik dari proses belajar baik pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

Berikut ini adalah penjelasan dari tiga kategori tersebut:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Proses belajar mengajar geografi berjalan dengan baik apabila didukung oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal siswa. Guru yang profesional, dengan sarana, prasarana dan peralatan yang tepat, akan memberikan pengajaran yang maksimal. Oleh karena itu, untuk merangsang minat dan meningkatkan kecerdasan siswa, diperlukan sarana untuk mencapai hal tersebut, salah satunya adalah alat peraga. Siswa yang memiliki minat dan kecerdasan tinggi menyerap ajaran gurunya lebih optimal, proses belajar mengajar yang diberikan gurunya lebih optimal, dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Seorang siswa dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku siswa tersebut, suatu perubahan tingkah laku yang permanen. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perubahan perilaku siswa tersebut merupakan hasil belajar. Sesuai dengan yang dinyatakan Dimiyati dan Mudjiono (1999:54), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan ini tercapai ketika siswa memahami pembelajaran dengan perilaku yang lebih baik.