

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi individu melalui proses belajar mengajar. Proses ini melibatkan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuannya adalah untuk membantu individu tumbuh menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pristiwanti *et al.*, 2022). Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional sebagai sebuah jaringan yang terdiri dari berbagai elemen pendidikan yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Semua elemen ini bekerja sama secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang lebih besar. Undang-undang ini menjadi pedoman utama dalam pengembangan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di Indonesia (Rahman *et al.*, 2021). Tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter, serta masyarakat yang cerdas dan maju. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar mereka mampu menghadapi tantangan zaman dan berkontribusi aktif dalam pembangunan bangsa (Abdullah, 2022).

Tujuan pendidikan nasional tersebut salah satu cara untuk mewujudkannya melalui penerapan kurikulum yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Kurikulum dan tujuan pendidikan memiliki hubungan yang erat. Oleh karena itu perubahan tujuan pendidikan akan menuntut adanya penyesuaian kurikulum. Pengertian kurikulum

menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum merupakan suatu pedoman yang mengatur secara sistematis tentang tujuan, isi, dan metode pembelajaran. Kurikulum ini menjadi acuan bagi pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Jeflin & Afriansyah, 2020). Menurut Ellis dalam proses terwujudnya kurikulum dalam pembelajaran membutuhkan model pembelajaran (Sundari, 2015).

Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian dan tugas, serta didukung oleh partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab yang mendukung pencapaian tersebut (Syahputri *et al.*, 2023). Pendapat lain Yandi *et al.*, (2023) hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Kedua definisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademis siswa melalui evaluasi formal, tetapi juga mencakup keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Peningkatan hasil belajar ini dapat memicu semangat belajar yang lebih besar, karena siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan penyelesaian tugas di kelas, yang pada gilirannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil belajar merupakan perwujudan perubahan pada diri siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Keterampilan kognitif yang baik memudahkan pencapaian hasil belajar yang optimal, sedangkan ranah afektif berkaitan dengan perkembangan pribadi siswa, dan ranah psikomotor mencakup peningkatan keterampilan siswa. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan proses belajar mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga

evaluasi. Dalam model ini, guru dan siswa sama-sama berperan aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Kamal, sebagai salah satu sekolah pusat keunggulan, telah mengadopsi Kurikulum Merdeka dalam program keahliannya, termasuk Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pada mata pelajaran Dasar Pemrograman Kejuruan (DPK), siswa mempelajari media dan jaringan telekomunikasi. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Walidatul Widad, guru DPK kelas X TKJT, ditemukan beberapa tantangan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa salah satu tantangan utama adalah rendahnya kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa datang ke kelas tanpa memahami materi dasar yang seharusnya telah dipelajari sebelumnya. Hal ini memaksa guru untuk memberikan penjelasan awal secara mendalam untuk memastikan siswa benar-benar memahami konsep dasar sebelum melanjutkan ke pembahasan yang lebih kompleks.

Masalah ini berdampak pada alokasi waktu di kelas. Guru yang seharusnya hanya memberikan kisi-kisi atau penekanan pada poin-poin penting terpaksa harus mengulang pembahasan dari awal. Akibatnya, waktu pembelajaran yang tersedia tidak cukup untuk melibatkan siswa dalam aktivitas yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok, studi kasus, atau praktik langsung.

Selain itu, dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran memperparah situasi. Pendekatan ini membuat siswa cepat merasa bosan, yang pada akhirnya menurunkan konsentrasi dan motivasi mereka untuk belajar. Ibu Walidatul Widad menyampaikan bahwa kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model

pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kesiapan siswa, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dan interaktif selama proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, berbagai pendekatan baru mulai diterapkan, salah satunya adalah *flipped classroom*. Dikembangkan Bergman dan Sams (2012), model ini menjadi respons terhadap peluang yang ditawarkan oleh teknologi modern untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Sitanggang & Bintang, 2021). *Flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang membalikkan peran kelas dan rumah. Jika biasanya materi disampaikan di kelas, pada *flipped classroom*, siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui video pembelajaran. Waktu di kelas kemudian dimanfaatkan untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan tugas (Dewi & Harahap, 2019).

Pendekatan pembelajaran dengan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, di mana siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kelas melalui video, modul, atau sumber belajar lainnya. Kemudian, waktu di kelas digunakan untuk diskusi, tanya jawab, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih praktis dan mendalam. Model ini tidak hanya menumbuhkan kemandirian dalam belajar tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih partisipatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, model pembelajaran *flipped classroom* telah menghasilkan pengaruh yang positif seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan & Arifah, (2022) menunjukkan bahwa penerapan *flipped classroom* memberikan hasil yang signifikan. Siswa yang belajar dengan model ini

cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, lebih aktif dalam kelas, dan mampu menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Selain itu, *flipped classroom* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Sitanggang & Bintang, (2021) dalam penelitian membuktikan bahwa metode *flipped classroom* sangat efektif meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran DLDE. Siswa yang belajar dengan model ini mencapai nilai rata-rata yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan efektif. Hal itu sejalan dengan yang dilakukan oleh Dewi & Harahap, (2019) dengan membalikkan proses pembelajaran, *flipped classroom* telah menunjukkan hasil yang sangat baik di SMAN 1 Pasaman. Siswa yang mempelajari materi di rumah melalui video dan kemudian mendiskusikannya di kelas, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep. Hasil analisis statistik juga mengkonfirmasi bahwa perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kontrol sangat signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* bisa menjadi solusi untuk kesiapan belajar siswa. Dengan model ini, siswa yang masih membutuhkan waktu untuk memahami materi secara berulang bisa sangat terbantu. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran DPK Berbantuan LMS *Canvas*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*?
3. Bagaimana respon siswa pada model pembelajaran *flipped classroom* mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*.
2. Keterlaksanaan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*.
3. Respon siswa pada model pembelajaran *flipped classroom* mata pelajaran DPK berbantuan LMS *canvas*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang telah dijelaskan, maka manfaat dari tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya literatur pendidikan dengan bukti-bukti empiris mengenai efektivitas model *flipped classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

b. Bagi siswa

Dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penggunaan teknologi, aktivitas yang menarik, serta struktur pembelajaran yang jelas, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk secara empiris terlibat dalam seluruh tahapan implementasi model pembelajaran terbalik, mulai dari perancangan hingga evaluasi, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik pembelajaran inovatif.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini mencakup beberapa aspek yang relevan dengan tujuan dan fokus penelitian:

1. Penelitian ini melihat pengaruh *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Penelitian ini hanya dilakukan untuk kelas X TKJT di SMK Negeri 1 Kamal.
3. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah DPK dengan materi media dan jaringan telekomunikasi.

1.6 Definisi Istilah

Definis istilah adalah definisi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah definisi istilah dalam penelitian ini:

1. *Flipped Classroom*: model pembelajaran yang membalikkan peran kelas dan rumah. Jika biasanya materi disampaikan di kelas, pada *flipped classroom*, siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui video pembelajaran. Waktu di kelas kemudian dimanfaatkan untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan tugas.
2. Hasil belajar: perwujudan perubahan pada diri siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.