

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat diseluruh dunia sehingga teknologi yang telah hadir tidak bisa di hindari lagi. Perkembangan teknologi pada abad 21 ini dapat dilihat dari gaya hidup masyarakat yang tidak bisa lepas dari internet (telepon genggam). Informasi sudah sangat cepat dan mudah didapatkan melalui internet atau media sosial. Selain di lingkungan masyarakat teknologi juga sudah berkembang pesat di dunia pendidikan. Teknologi merupakan media utama yang sangat penting digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan menggunakan teknologi yang ada.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa di hindari lagi dalam dunia pendidikan. Berkembangnya teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan agar selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Teknologi saat ini ini dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan, serta harus mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan peserta didik saat ini.

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik merupakan suatu proses pembelajaran untuk menghasilkan hasil pengajaran yang efisien. Untuk memperoleh hasil pengajaran yang efisien, maka proses mengajar harus dilakukan secara sengaja, sadar dan terorganisasi dengan baik, sehingga terjadilah interaksi pengajaran antara guru dan peserta didik (Winarsih, 2018).

Pengertian guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal.

Menurut Hamalik (2014) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan satu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Gagne (dalam Suprijono 2015) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Travers (dalam Suprijono 2015) berpendapat bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Menurut Gagne (1977), belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi), agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima panca indera, yang dikenal dengan nama media dan sumber belajar (Miarso, 2004).

Belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang didasari berdasarkan pengalaman. Dengan demikian perubahan perilaku tersebut dapat disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan mendapatkan hasil belajar yang baik. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga dapat dilihat dari proses pembelajaran di sekolah proses pembelajaran juga sudah bisa dilakukan melalui internet. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom*.

Model pembelajaran *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik akan mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kegiatan belajar mengajar di

dalam kelas peserta didik akan mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami peserta didik. *Flipped Classroom* juga merupakan model pembelajaran terbalik atau tertukar dimana sebelumnya proses belajar peserta didik di sekolah daring untuk mendapatkan penjelasan materi setelah pulang sekolah maka peserta didik mengerjakan PR. Sedangkan penggunaan *Flipped Classroom* proses belajar peserta didik dengan mempelajari materi yang akan disajikan dalam bentuk video pembelajaran peserta didik mempelajari materi di rumah sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas kemudian mengerjakan tugas latihan atau diskusi mengenai materi yang diberikan. Artinya, sebelum kelas dimulai di rumah peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi yang akan dipelajari dalam bentuk video pembelajaran.

Inilah yang menjadi kelebihan dari model pembelajaran *Flipped Classroom* karena dengan pemberian materi sebelum proses pembelajaran di kelas dimulai guru meminta peserta didik agar mencatat dan memahami materi agar peserta didik secara tidak langsung membaca dan memahami materi yang diberikan sebelum pembelajaran didalam kelas dimulai. Selain itu peserta didik juga diberikan tugas yang dikerjakan di kelas sehingga ketika peserta didik memiliki kesulitan mengerjakan dapat bertanya kepada guru.

Dalam mengaplikasikan model *Flipped Classroom* berbantuan media audio visual (video pembelajaran) peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran yang berbasis audio visual ini berisi pembagian terstruktur mengenai materi yang di suguhkan menggunakan gambar dan animasi yang menarik. Dalam sebuah karya ilmiah dijelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual ini terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas pada saat proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sri Wulandari, 2017)

*Flipped Classroom* mengajarkan peserta didik dalam mendapatkan dan memahami konsep secara mandiri dalam mengerjakan tugas latihan, diskusi dan menyelesaikan masalah yang belum dipahami disekolah. Dengan model *Flipped*

*Classroom* berbantuan media audio visual peserta didik yang lambat memahami akan dapat mengulang ulang materi pelajaran yang belum dipahami. Oleh karena itu tugas guru saat ini adalah sebagai fasilitator apabila peserta didik mengalami kesulitan saat proses pembelajaran.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam ilmu sosial yang mempelajari kehidupan di bumi, interaksi manusia dengan lingkungan di bumi serta gejala alam di permukaan bumi, dan interaksi antar sesama manusia. Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mencitra, menerangkan sifat, menganalisis gejala dan penduduk, serta mempelajari corak khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur bumi dalam ruang dan waktu (Bintarto, 1997).

Hambatan dalam proses pembelajaran geografi selama ini disebabkan kurang nya penggunaan metode yang menarik dan menyenangkan sehingga hal tersebut berdampak terhadap semangat peserta didik. Kebanyakan guru geografi seringkali menjelaskan dan menyampaikan materi nya dengan cara yang monoton hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak menggunakan media yang menarik sesuai dengan materi yang diajarkan, hal tersebut menjadikan pembelajaran geografi terasa membosankan dan kurang menarik minat peserta didik yang berakibat terhadap hasil belajar peserta didik di SMAS PGRI Kurnia.

Guru di sekolah SMAS PGRI Kurnia masih menerapkan metode pembelajaran ceramah dimana hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik kebanyakan hanya duduk mendengarkan dan mamahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik kurang bersemangat dalam belajar karena minat yang kurang dan sulit memahami materi karena metode yang digunakan oleh guru monoton.

Permasalahan permasalahan yang sudah diuraikan di atas maka guru dapat menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada peserta didik kelas XI di Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pelajaran Geografi. Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang memusatkan kepada peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan bantuan media audio visual (video

pembelajaran) geografi. Saya menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* karena di SMAS PGRI belum ada yang menggunakan model ini, sehingga saya mencoba mengaplikasikannya untuk kelas XI Fase F pada mata pelajaran geografi. Karena melalui model pembelajaran *Flipped Classroom* guru dan peserta didik akan beradaptasi secara bertahap terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Audio Visual yang digunakan adalah video pembelajaran yang sudah ada dalam aplikasi *youtube* kemudian link nya akan di sebarkan melalui aplikasi *Whatsapp*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Mitigasi Bencana Alam di kelas XI SMAS PGRI Kurnia).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan di atas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran Geografi materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAS PGRI Kurnia?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran Geografi materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAS PGRI Kurnia?

## **1.3 Definisi operasional**

Dalam hal ini, peneliti menjelaskan pengertian terkait topik permasalahan yang diteliti, di maksudkan agar tidak ada kesalah pahaman, diantaranya sebagai berikut.

### 1. Model Pembelajaran

Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018), model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar.

### 2. Media Pembelajaran

Menurut Ashar (2011) mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut di jelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

### 3. *Flipped Classroom*

Merupakan model pembelajaran tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik akan mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kegiatan belajar mengajar di dalam kelas peserta didik akan mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang di peroleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran Geografi materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAS PGRI Kurnia.

2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran Geografi materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAS PGRI Kurnia.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
  - 1) Dapat di jadikan sebagai acuan atau referensi untuk dunia pendidikan, khususnya dalam bidang geografi.
  - 2) Dapat di jadikan sebagai sumber informasi bagi lembaga pendidikan khususnya ilmu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah.
  - 3) Dapat di jadikan acuan oleh pihak sekolah dan tenaga pendidik mata pelajaran geografi sebagai media dan model pembelajaran yang baru.
2. Kegunaan Praktis
  - 1) Bagi peneliti dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.
  - 2) Bagi sekolah hasil penelitian ini di harapkan dapat memotivasi sekolah untuk dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam meningkatkan kualitas dan kemampuannya dalam mengelola kelas dan penggunaan model pembelajaran berbantuan media yang variatif supaya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - 3) Bagi guru penelitian ini di harapkan dapat memberikan arahan bagi guru untuk bisa lebih mengembangkan cara atau metode yang variatif dalam mengajar sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
  - 4) Bagi peserta didik di harapkan dapat mengoptimalkan motivasi belajarnya untuk mengembangkan hasil belajar.