

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jembatan bagi seseorang untuk menuntut ilmu. Pendidikan menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan potensi yang dimiliki individu. Menurut pendapat (Sudarti & Herawati, 2021), pendidikan merupakan siklus pembelajaran yang menggabungkan wawasan, keterampilan, dan kebiasaan yang disempurnakan sekelompok individu dari generasi ke generasi melalui pendidikan, eksplorasi, dan pelatihan, dimulai pada satu usia dan berlanjut ke usia berikutnya. Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap pertama dalam pendidikan formal, dan pemerintah menganggapnya sebagai titik awal yang krusial dalam usaha meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakat. Namun, sistem pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara maju lainnya, sehingga mutu pendidikan di Indonesia pun masih rendah.

Pendidikan yang baik dan dapat berhasil jika memiliki kurikulum sebagai dasar pelaksanaannya. Kurikulum membantu mengatur jalannya pendidikan agar terstruktur. Perkembangan kurikulum di Indonesia dari tahun 1952 hingga 2013 mencerminkan usaha menuju perbaikan dalam bidang pendidikan. Transisi kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka merupakan langkah yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pengembangan kurikulum senantiasa dilakukan untuk menyesuaikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan berkembangnya zaman. Menurut Cantika, (2022) mengungkapkan Pengembangan kurikulum secara berkala dikembangkan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perkembangan. Pengembangan kurikulum merdeka memberikan keleluasaan dan kreativitas bagi pendidik dalam mengajar. Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu et al., 2022). Hal ini

menjadi tantangan bagi guru masa kini untuk memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam mencapai tujuan pendidikan dengan sebaik mungkin.

Di zaman sekarang, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran, mempunyai skil mengajar yang dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman, serta mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam jalannya pembelajaran, oleh sebab itu guru perlu mempunyai pengetahuan, keahlian dan kemampuan teknologi di bidang pendidikan (Tekege, 2017). Berkembangnya teknologi yang pesat menuntut seorang pendidik harus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), merupakan salah satu mata pelajaran yang akan terus dipelajari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar mencakup materi yang erat kaitannya dengan pengetahuan alam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. IPAS adalah mata pelajaran yang mengajarkan siswa tentang alam semesta serta kehidupan didalamnya mengenai makhluk hidup dan benda mati (Abidah & Umah, 2023). Sehingga pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi mata pelajaran yang penting, karena berkaitan langsung dengan pemahaman tentang alam dan kehidupan sosial manusia. Namun seringkali mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran yang hasil belajarnya masih rendah, karena siswa menganggap mata pelajaran IPAS membosankan akibat banyaknya materi yang disajikan.

Hasil belajar peserta didik akan terwujud dengan baik apabila guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan kreatif. Menurut pendapat Djonmiarjo, (2019), mengungkapkan hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang diperoleh dari aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Hasil belajar siswa yang rendah sebagian besar dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana yang sering mendominasi pembelajaran adalah guru. Selain itu pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai

dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dari hasil pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 27 April 2024 di kelas IV SDN Kayuapu pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, menunjukkan bahwa siswa tidak bersemangat selama proses pembelajaran, siswa terlihat bersemangat hanya pada saat pembelajaran secara berkelompok. Beberapa siswa juga terlihat tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru menerangkan siswa hanya diam dan tidak berani bertanya atau mengungkapkan pendapat, hal ini yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, terlihat saat guru memberikan pertanyaan siswa cenderung memilih untuk diam dan hanya beberapa siswa bisa menjawab. Penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang bervariasi yakni guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah dan siswa hanya mendengarkan, lalu ketika pembelajaran secara berkelompok siswa tidak diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Selama proses pembelajaran guru juga belum memanfaatkan media dan hanya disuruh untuk mengerjakan lks.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru kelas IV, Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat dikategorikan menjadi dua yakni faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal, 1). Siswa kurang aktif dan kurang berminat selama proses pembelajaran IPAS, siswa terlihat aktif ketika kegiatan pembelajaran Olahraga dan TIK. 2). Siswa tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai saat masuk kelas sehingga guru harus menjelaskan materi dari awal hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang efektif. Pada faktor eksternal 1). Guru dalam mengajar kurang bervariasi yakni hanya memanfaatkan model ceramah dan siswa hanya mendengarkan, akibatnya siswa tidak tertarik dan merasa ngantuk selama pembelajaran 2). Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. 3). Sumber belajar yang digunakan guru terbatas yakni hanya pada lks dan buku paket. 4). Terbatasnya

waktu pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa disebabkan kurangnya ruang bagi diskusi, tanya jawab, dan eksplorasi konsep secara lebih mendalam. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum KKTP 70 pada muatan IPAS. Terlihat dari hasil penilaian sumatif pada muatan IPAS, yang berhasil mencapai KKTP hanya terdapat 8 siswa (40%), sedangkan yang belum berhasil mencapai KKTP terdapat 12 siswa (60%).

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan siswa kelas IV, diketahui bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa berasal dari proses pembelajaran.

- 1). Masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi IPAS, siswa menganggap bahwa belajar IPAS merupakan suatu kegiatan yang kurang menyenangkan karena materinya yang terlalu banyak.
- 2) Minimnya sumber belajar yang digunakan yakni hanya lks dan buku paket sehingga menghambat pemahaman siswa.
- 3). Siswa kurang termotivasi selama pembelajaran IPAS,
- 4) siswa merasa jenuh karena guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah,
- 5) siswa lebih termotivasi belajar ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, karena adanya dukungan dari teman-teman sebaya. Motivasi ini dapat meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran dan materi yang dipelajari.
- 6). Ranah psikomotor, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini akan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada elemen pemahaman IPAS.

Seorang guru harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Wahyuni & Herlinda, (2021), mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif diukur dari tercapainya tujuan belajar dari sebagian besar siswa. Guru harus mampu menerapkan metode atau model yang cocok dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Seorang guru juga harus mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media yang cocok dan mudah dipahami oleh siswa, khususnya pada

mata pelajaran IPAS yang hasil belajarnya masih rendah. Pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada matapelajaran IPAS.

Permasalahan yang ada menunjukkan perlunya evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan cara pembaruan pada model pembelajaran yang semula menggunakan model konvensional ke model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yang dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran siswa. Sebagai seorang guru harus mampu memahami karakteristik siswanya, dimana anak-anak masa kini lebih melek teknologi dan bisa dengan mudah mengakses informasi dengan hanya menggunakan smartphone. Penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi langkah yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam konteks saat ini, yakni dengan menerapkan model pembelajaran terbalik (*flipped classroom*).

Flipped classroom merupakan suatu pembelajaran dimana siswa didesain agar lebih siap untuk belajar ketika datang ke sekolah. Menurut (Rahmayani, 2020) pembelajaran *flipped classroom* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara terbalik, dimana materi yang diberikan berupa video pembelajaran yang dapat dilihat siswa secara online melalui youtube atau media lainnya agar siswa bisa mempelajari materi secara fleksibel di rumahnya masing-masing. Sedangkan untuk pembelajaran yang berlangsung di kelas, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada yang masih kurang paham atau merasa kesulitan, selanjutnya siswa melakukan pendalaman materi melalui kegiatan interaktif seperti diskusi, praktik/eksperimen, atau proyek kolaboratif. Pembelajaran ini sangat subjektif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap siswa. Kelebihan *flipped classroom* ini diantaranya adalah, waktu yang diperlukan guru untuk berinteraksi dengan siswa lebih efektif, membantu dalam kesulitan belajar, serta membantu pemahaman konsep materi (Mirlanda et al., 2020). Hal tersebut yang melandasi model *flipped classroom* dapat menjadi jalan keluar dalam proses belajar mengajar lebih efektif sehingga hasil belajar akan tercapai dengan maksimal.

Dalam pembelajaran ini perlu adanya didukung media yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa dalam

memahami materi pembelajaran. Menurut Faujiah et al., (2022) media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga yakni (1) Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, (2) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur gambar, (3) Media audiovisual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar. Media yang digunakan dalam penelitian ini untuk menunjang proses pembelajaran flipped classroom adalah media video animasi. Video animasi merupakan media audio visual yang didalamnya berisi gambar dan suara yang mampu menarik perhatian siswa. Menurut (Hasmira et al., 2017) penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran sangat efektif digunakan dikarenakan tampilan serta materi dikemas dengan menarik sehingga dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Beberapa manfaat penggunaan media video animasi pada model *flipped classroom* antara lain, dapat memudahkan siswa dalam belajar karena video bisa diakses kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja. Video animasi dapat menarik perhatian siswa walaupun menggunakan durasi waktu yang singkat, dapat diputar secara berulang apabila belum paham, dapat digunakan untuk menggambarkan materi yang masih abstrak dan sulit dibayangkan serta dapat menghemat waktu (Chandra & Nugroho, 2016a).

Video animasi yang diberikan sebelum berlangsungnya pembelajaran di kelas bertujuan untuk menimbulkan rasa simpatik pada diri siswa. Menurut (Chandra & Nugroho, 2016b) penggunaan model *flipped classroom* berbantu media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar. Video yang digunakan pada penelitian ini adalah VAC (Video Animasi Cahaya) yang di kemas secara padat, jelas dan sesingkat mungkin tanpa mengurangi isi materi. Melalui media video ini, peran guru dalam mengajar dapat tergantikan karena guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa belajar (Chandra & Nugroho, 2016b).

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chrismawati et al., (2021) hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus 1 sebesar 74 dengan tingkat ketuntasan 46,1%, pada siklus 2 mencapai 80 dengan ketuntasan 77%, dan meningkat pada siklus 3 mencapai rata-rata 88 dengan

ketuntasan 84,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *flipped classroom* berbantuan media power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Jauhariningsih, (2023) hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata posttest motivasi belajar dan hasil belajar untuk kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai signifikansi untuk motivasi belajar dan hasil belajar kognitif, dimana memberikan indikasi bahwa model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan google classroom berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPA SMA Negeri 5.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Flipped Classroom* berbantuan VAC Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kayuapu”.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka disusun rumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah penerapan model *flipped classroom* berbantuan VAC terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kayuapu?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar sesudah penerapan model *flipped classroom* berbantuan VAC pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kayuapu?

1.3. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi:

1. Untuk membuktikan perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah penerapan model *flipped classroom* berbantuan VAC terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kayuapu.

2. Untuk membuktikan peningkatan hasil belajar siswa sesudah penerapan model *flipped classroom* berbantuan VAC pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kayuapu.

1.4. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari segi teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teoretis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman supaya lebih luas, Selain itu, diharapkan hasil ini dapat menjadi sumber referensi dan bahan kajian untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan model pembelajaran *flipped classroom* sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *flipped classroom*, diharapkan siswa dapat terbiasa menggunakan teknologi sebagai aspek positif, contohnya dengan mengakses video pembelajaran. Diharapkan pula dalam penerapan ini mampu membuat siswa lebih antusias selama proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar seperti tujuan dari pembelajaran ini.

- b. Bagi Guru

Pemanfaatan model *flipped classroom* membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Model pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif yang berpotensi mampu membuat hasil belajar siswa meningkat.

- c. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi guru-guru di sekolah dalam memilih strategi atau model pengajaran

yang sesuai dengan kebutuhan siswa, penerapan model *flipped classroom* mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dan media video animasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

1.5. Definisi Operasional

Definisi operasional disediakan untuk memberikan penjelasan dari variabel-variabel yang terkait dengan judul penelitian.

1.5.1. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model *flipped classroom* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran dasar secara mandiri di rumah melalui video, bacaan, atau sumber belajar lainnya sebelum datang ke kelas. Ketika di dalam kelas, waktu yang biasanya digunakan untuk ceramah oleh guru dialihkan untuk kegiatan interaktif seperti diskusi, praktik/eksperimen, atau proyek kolaboratif. Tujuan dari *flipped classroom* adalah memaksimalkan waktu tatap muka antara guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa. Model *flipped classroom* dapat diterapkan melalui langkah-langkah berikut, (1) Siswa mempelajari materi berupa video untuk pertemuan selanjutnya di rumah. (2) Siswa dan guru melakukan diskusi dan tanya jawab terkait materi yang telah dipelajari untuk memastikan bahwa siswa telah menonton video pembelajaran. (3) Siswa melakukan pendalaman materi yang telah dipelajari. (4) Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam kegiatan pembelajaran. (5) Setelah menyelesaikan tugas dari guru, siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan inti dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

1.5.2. Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang berisi penjelasan materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan suara

yang menarik sebagai perantara guru dalam menjelaskan materi secara jelas dan ringkas tanpa mengurangi isi materi. Video animasi mempunyai kelebihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Video animasi akan dibuat dengan menggunakan aplikasi canva karena didalamnya terdapat berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik. Video animasi dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran IPAS pada “melihat karena cahaya” dengan durasi video sekitar 5-10 menit yang nantinya akan dipelajari siswa secara daring sebelum kegiatan pembelajaran di kelas.

1.5.3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga aspek yakni aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hasil pengukuran atau evaluasi hasil belajar yang dicapai siswa pada ranah kognitif setelah pembelajaran. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini mengambil hasil penilaian sumatif siswa pada mata pelajaran IPAS.