

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digitalisasi, teknologi telah menjadi salah satu fondasi utama dalam perkembangan berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruhnya sangat signifikan, terutama dalam sektor pendidikan, di mana teknologi informasi menjadi penggerak utama untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Melalui pengintegrasian teknologi komputer dan telekomunikasi, peserta didik kini dapat mengakses berbagai informasi dengan mudah, cepat, dan relevan dengan kebutuhan mereka (Baharudin, 2010). Teknologi mempermudah pengajar dan peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan inovatif, menggantikan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton. Salsabila dan Agustian (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memfasilitasi eksplorasi dan *inkuiri* peserta didik, tetapi juga mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Perubahan zaman ini menuntut pembelajaran di sekolah untuk lebih adaptif dan mampu menghasilkan *output* pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Salah satu indikator keberhasilan

pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan cerminan dari sejauh mana peserta didik memahami materi, mampu menerapkannya dalam berbagai situasi, serta menunjukkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pencapaian hasil belajar yang baik juga menjadi tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan wawancara dengan guru IPS kelas VIII, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong rendah sehingga harus mengikuti remedial. Dapat di lihat pada tabel hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan minimal di bawah ini.

Table 1.1 Hasil Rekap Data Asesmen Akhir Semester ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas VIII B dan VIII C

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata
VIII-B	75	34	73.76
VIII-C	75	36	64.42

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas VII di SMP Negeri 14 Jakarta tahun 2024

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 14 Jakarta menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah

dan pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penugasan satu arah. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa keterbatasan waktu interaksi serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik menjadi hambatan yang berdampak pada motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi. Kondisi ini menunjukkan pentingnya inovasi pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih mendalam dari peserta didik.

Pada mata pelajaran IPS, yang mencakup materi kompleks seperti sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi, peserta didik dituntut tidak hanya untuk menghafal, tetapi juga memahami keterkaitan antara konsep dengan realitas kehidupan sosial mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Salah satu model yang dianggap relevan dalam konteks ini adalah *Flipped Classroom*, yakni model

pembelajaran yang membalik pola tradisional dengan cara memberikan materi pembelajaran terlebih dahulu melalui video atau modul daring yang dipelajari peserta didik di rumah, kemudian digunakan waktu di kelas untuk diskusi, pemecahan masalah, atau aktivitas kolaboratif. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi sesuai ritme mereka sendiri, lalu memperdalam pemahaman melalui interaksi di kelas.

Model *Flipped Classroom* dinilai mampu menjawab permasalahan dalam pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman secara mandiri dan kolaboratif. Menurut Kenna (2014), model *Flipped Classroom* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih fleksibel dan mendalam. Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Rahmawati mengenai pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis *problem-based activities* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan tersebut dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model ini juga potensial untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai temuan dan landasan teoritis tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta. Diharapkan, melalui penerapan model ini, peserta didik dapat lebih memahami materi secara komprehensif, menunjukkan peningkatan hasil belajar, serta lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Dengan demikian, model *Flipped Classroom* tidak hanya menjadi alternatif dalam inovasi pembelajaran, tetapi juga solusi konkret dalam meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan menengah pertama.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 14 Jakarta?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *flipped classroom* dibanding dengan yang tidak menggunakan *flipped classroom* dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta?
3. Apakah hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *flipped classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Flipped Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPN 14 Jakarta. Penelitian ini tidak membahas model pembelajaran lain dan hanya dilakukan dalam rentang waktu terbatas, yaitu selama beberapa pertemuan kelas dalam kurun satu bulan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada latar belakang, terdapat rumusan masalah sebagai berikut: apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori dan literatur mengenai penerapan model *flipped classroom*, terutama terkait dampaknya pada hasil belajar IPS peserta didik. Selain itu juga menjadi acuan bagi penelitian sejenis yang bertujuan mengeksplorasi strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi yang lebih efektif, mencakup kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *flipped classroom* dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, sehingga mereka menjadi lebih siap menghadapi pembelajaran di kelas.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif model pengajaran yang inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPS. Model ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi keterampilan, serta membantu guru memahami bagaimana *flipped classroom* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama secara produktif.

c. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan juga dapat merasakan manfaat dari penelitian ini. Hasil penelitian ini dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital dan

kolaboratif di sekolah. Selain itu, penelitian ini mendukung misi sekolah dalam mempersiapkan peserta didik untuk menguasai keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

d. Bagi Orang Tua

Orang tua peserta didik dapat lebih terlibat dalam mendukung proses belajar mandiri anak mereka, terutama dengan model *flipped classroom*. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan pandangan kepada orang tua mengenai pentingnya pengembangan keterampilan sosial anak yang tidak hanya pencapaian nilai akademik, tetapi juga pengembangan karakter yang lebih baik.

e. Pemerintah atau Pembuat Kebijakan Pendidikan

Bagi pemerintah atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang efektivitas *flipped classroom*. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mendukung pengembangan keterampilan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era modern.

f. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi peneliti lain mengenai penerapan model *flipped classroom*. Data ini bisa dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut atau dibandingkan dengan hasil penelitian lain, sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pembelajaran inovatif dan pengembangan keterampilan peserta didik.

