

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menyebabkan perubahan dalam sendi-sendi kehidupan. Secara langsung perkembangan IPTEK sangat membantu manusia dalam membantu dan meringankan. Dengan berbagai perkembangan tersebut, diharapkan dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan unggul agar kita dapat bersaing secara global dengan masyarakat dunia. SDM yang berkualitas dan unggul tentunya di dasarkan dari mutu pendidikannya.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat esensial bagi manusia, karena dengan pendidikan kehidupan dapat lebih maju. Dengan pendidikan pula derajat manusia akan ditinggikan beberapa derajat oleh Allah SWT karena ilmu yang ia terima. Sebagaimana dalam Firman-Nya berikut ini :

“...niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat...” (Q.S Al-Mujadalah : 11)

Konteks pendidikan biasanya mengarah pada proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dimana subjek dalam kegiatan ini adalah guru sebagai pendidik dan pengajar, serta peserta didik sebagai objek yang diajar dan di didik. Seiring semakin dinamisnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), menyebabkan kegiatan belajar mengajar pun mengalami perubahan.

Proses pembelajaran yang asalnya berpusat pada guru (*teacher centered approach*) kini semakin ditinggalkan, dan digantikan menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered approach*). Pemerintah sudah mengintruksikan hal ini dalam kurikulum 2013 yang menekankan Peserta didik untuk lebih aktif. Namun realitanya, tidak semua sekolah dapat menerapkan pendekatan ini secara utuh. Alasannya beragam, dapat saja karena sarana dan prasarana yang terbatas serta keadaan lingkungan yang kurang mendukung.

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru biasanya mengandalkan model *Direct Instruction*, yaitu informasi mengenai materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru dalam kelas sehingga Peserta Didik lebih pasif dalam mencari informasi. Walaupun guru sudah berusaha untuk mengaktifkan kelas, akan tetapi guru masih berperan aktif sebagai pemberi informasi dan Peserta Didik sebagai penerima informasi.

Kekurangan dari model *Direct Instruction* ini hanya dapat mencapai aspek mengingat dan memahami saja, sedangkan aspek kognitif lain kurang terpenuhi. Apalagi jika Peserta didik mengantuk dan tidak memperhatikan, maka informasi yang didapat akan hilang begitu saja ketika pembelajaran berakhir. Hal ini di dasarkan karena pada diri peserta didik belum muncul motivasi belajar sehingga cenderung mengabaikan informasi yang mereka terima ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Biologi merupakan salah satu pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh kebanyakan Peserta didik, karena aspek kajiannya yang dominan bersifat abstrak dan terlalu banyak konsep yang harus dimengerti dan saling berkaitan.

Selain itu biologi juga merupakan ilmu yang objek kajiannya ada di alam. Maka untuk memahaminya tidak boleh berimajinasi maupun mengada-ada, tetapi harus realistis sesuai dengan yang ada di alam.

Selain itu, ada hal lain yang menyebabkan biologi dipandang sulit, yaitu materi biologi yang membahas mekanisme yang terjadi di dalam tubuh menyulitkan belajar dan menyebabkan peserta didik mengalami miskonsepsi (Karagos, *et.al.*, 2011) dan juga materi biologi yang dipandang sulit adalah materi yang berkaitan dengan organ dalam, sistem organ, dan mekanisme yang terjadi pada organ tubuh (Henno, *et.al.*, 2008). Hal ini karena materi tentang suatu sistem organ saling berkaitan dengan materi sistem organ yang lainnya dan banyaknya istilah-istilah yang harus peserta didik pahami. Materi-materi sistem organ tersebut salah satunya adalah materi sistem ekskresi.

Kemajuan teknologi dan kemudahan dalam mengakses internet sebaiknya digunakan sebagai sarana dalam mempermudah pembelajaran Biologi. Namun realitanya, Peserta didik lebih banyak menggunakan teknologi seperti gadget dan akses internet untuk bermain video game, media sosial dan hal-hal lain yang kurang mendidik. Bahkan menurut Muflih, Hamzah, & Puniawan (2017:15) dalam satu hari dapat menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk sekedar bermain gadget. Perkembangan teknologi yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik oleh Peserta didik ini dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Sadirman (2011:84-85) mengatakan bahwa untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivational is an essential condition of learning.*

Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik.

Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Hal ini dipandang masuk akal, karena seperti dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (1995:61) bahwa banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga. (Djamarah, 2015:200)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi SMAN 7 Tasikmalaya pada tanggal 7 Januari 2019, menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Biologi selama ini masih belum maksimal karena Biologi sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh Peserta didik karena banyaknya istilah-istilah dan konsep-konsep yang abstrak dan rumit. Adapun nilai rata-rata ulangan harian peserta didik semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 hanya mencapai 51,7, jauh dibawah KKM yaitu sebesar 76. Kesulitan tersebut membuat hasil belajar peserta didik pun menjadi rendah. Salah satu materi yang dianggap sulit adalah materi sistem organ. Karena pada materi sistem organ peserta didik harus memahami beberapa istilah dan konsep yang saling berhubungan satu sama lain.

Menurut guru biologi di SMAN 7 Tasikmalaya, proses pembelajaran di kelas cenderung pasif dan peserta didik terlihat menganggap pelajaran biologi sebagai sebuah beban bukan hal yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan tugas yang harus dikerjakan, sebagian peserta didik terlihat mengeluh bahkan ada yang tidak mengerjakannya. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seorang peserta didik itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar.

Penulis menyimpulkan bahwa proses pembelajaran Biologi dalam kelas belum maksimal. Hal ini didukung pula dengan pembelajaran yang masih berupa ceramah dan terpusat pada guru. Apalagi motivasi peserta didik dalam belajar masih rendah sehingga hasil belajar yang didapatkan pun cenderung rendah pula. Model pembelajaran lama yang berbasis pertemuan di dalam kelas tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan kita yang terus berubah. Persoalan dasarnya adalah sifat pembelajarannya yang pasif, sementara dunia masa kini semakin menuntut kita untuk memproses informasi secara aktif.

Maka dari itu agar motivasi dan hasil belajar peserta didik diperlukan optimal, diperlukan model pembelajaran yang dapat mendukung, salah satunya adalah model *Flipped Classroom* yang pertama kali dikenalkan oleh Jonathan Bregmann dan Aaron Sams pada tahun 2007. Menurut Bregmann dan Sams (2012:13) model ini didasarkan pada prinsip bahwa aktivitas pembelajaran

yang biasanya (secara konvensional) dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Begitu pula pekerjaan rumah yang biasanya dilakukan di rumah, menjadi diselesaikan di sekolah. Jadi yang biasanya (secara konvensional) peserta didik belajar materi baru di kelas, sekarang dibalik menjadi di rumah melalui video yang sudah guru unggah di *Edmodo*.

Model ini hadir karena kemajuan teknologi yang begitu pesat dan berpengaruh besar pada dunia pendidikan. Teknologi yang semakin canggih dapat menjadi suatu fasilitas belajar yang efektif bagi guru maupun Peserta didik.

Secara garis besar, model ini dapat menjadi jawaban atas aspek kognitif yang harus dipenuhi. Dimana pada aspek kognitif mengingat dan memahami dilakukan di rumah melalui video yang ditonton Peserta didik, sedangkan aspek kognitif menerapkan, menganalisa, mengevaluasi dan menciptakan dilakukan di dalam kelas. Selain itu, melalui model pembelajaran *Flipped Classroom* diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menjangkau informasi mengenai materi pada sistem ekskresi. Sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dan mulai meningkatkan motivasinya dalam belajar. Apabila motivasi belajar peserta didik sudah optimal, maka hasil belajar pun akan optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. apakah faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam peningkatan motivasi belajar?;

2. apakah faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar?;
3. apa kendala guru dalam mengajarkan materi sistem ekskresi?;
4. apakah model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi?;
5. apakah model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan hasil peserta didik pada konsep sistem ekskresi?; dan
6. adakah pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada konsep sistem ekskresi di kelas XI SMA Negeri 7 Tasikmalaya ?.

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Flipped Classroom*;
2. materi yang dijadikan bahan penelitian adalah konsep sistem ekskresi;
3. subjek penelitian adalah Peserta Didik kelas XI MIPA SMAN 7 Tasikmalaya dengan sampel sebanyak dua kelas;
4. hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif meliputi dimensi pengetahuan yang dibatasi pada jenjang pengetahuan faktual (K1) dan pengetahuan konseptual (K2) serta dimensi proses kognitif yang dibatasi pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5); dan

5. hasil motivasi yang diperoleh dari hasil pengukuran motivasi berupa angket pada konsep Sistem ekskresi dengan aspek yang diukur meliputi hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang : “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Ekskresi (Studi Eksperimen di Kelas XI SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019)”. Oleh karena itu dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada konsep sistem ekskresi di kelas XI SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019?”

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya salah pengertian ataupun perbedaan penafsiran istilah yang digunakan, maka dalam penelitian ini penulis mendefinisikan beberapa istilah, diantaranya sebagai berikut:

1. motivasi belajar merupakan suatu dorongan maupun energi yang ditimbulkan dari dalam diri peserta didik (motivasi intrinsik) maupun luar (motivasi ekstrinsik) guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran sehingga kebutuhan maupun keinginan diri dapat terpenuhi. Adanya motivasi belajar pada diri peserta didik akan membuat pembelajaran semakin bermakna, karena timbulnya rasa *interest* pada masing-masing peserta didik. Pada penelitian ini indikator motivasi yang diukur berupa adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.
2. hasil belajar merupakan hasil akhir dari kemampuan peserta didik berupa perubahan tingkah laku dan kecakapan lainnya termasuk perubahan dalam pengetahuan, minat, motivasi dan bakat yang merupakan hasil dari proses belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar terdiri dari dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif yang dibatasi pada jenjang menghafal (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) dengan dimensi pengetahuan faktual (K1) dan konseptual (K2). Pada penelitian ini hasil belajar peserta didik dinyatakan dengan skor yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik melakukan *posttest* pada materi sistem ekskresi;
3. model *Flipped Classroom* merupakan suatu model yang menerapkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas dibalik menjadi di rumah,

sedangkan tugas yang seharusnya dikerjakan dirumah dibalik menjadi dikelas dengan memanfaatkan teknologi berupa video pembelajaran dan aktivitas online lainnya. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Flipped Classroom* adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan di luar kelas (*pre-class*)

- 1) Peserta didik mempelajari materi pelajaran melalui video yang telah guru unggah di *Edmodo*
- 2) Peserta didik membuat ringkasan kecil
- 3) Peserta didik mengumpulkan dan mencatat pertanyaan-pertanyaan yang ia temukan

b. Kegiatan di dalam kelas (*in-class*)

- 1) Apersepsi (*warm-up activity*)
- 2) Tanya jawab isi video (*Q & A time on video*)
- 3) Bimbingan dan latihan individu dan/atau kegiatan kelompok (*Guided and independent practice and/or lab activity*)

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada konsep sistem ekskresi di kelas XI SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya kajian peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas khususnya dalam pendidikan sains berupa teori-teori bagi para peneliti dan pihak lain, serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang berharga dalam permasalahan baru yang perlu dikaji lebih lanjut.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Memberi masukan kepada sekolah dalam menentukan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan motivasi serta kualitas hasil belajar peserta didik melalui pemberian bimbingan pada guru untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi
- 2) Memberikan kontribusi pemikiran kepada pihak sekolah dalam rangka upaya meningkatkan kualitas peserta didik untuk mempelajari dan memahami suatu materi dalam proses pembelajaran di kelas dengan kemasan yang membuat peserta didik dapat aktif, kritis, serta inovatif;
- 3) Memberikan bantuan pengetahuan mengenai model *flipped classroom* terhadap motivasi peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran;
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dan masukkan kepada guru Biologi khususnya dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas agar transfer ilmu tidak berlangsung satu arah saja dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) meningkatkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik;
- 2) sebagai daya untuk memanfaatkan IPTEK dengan sebaik-baiknya;
- 3) memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif.
- 4) meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran biologi khususnya pada konsep sistem ekskresi pada manusia

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang atau menyiapkan suatu strategi pembelajaran yang efektif. Sehingga akan menjadi bekal kelak ketika terjun langsung ke masyarakat menjadi seorang guru yang profesional.