

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengembangkan bakat, kemampuan, dan kepribadian seseorang melalui kegiatan mengajar, melatih, dan memberikan pengalaman Menurut Ali Mustadi (2020:1) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh seorang pendidik dan direncanakan dengan matang untuk mencapai tujuan tertentu. (Deril Sukma & Dyah, 2020). Pendidikan adalah proses untuk membantu seseorang berkembang menuju potensi terbaiknya. Tujuan pendidikan adalah memberikan pemahaman tentang nilai-nilai baik, warisan budaya, hal-hal yang pantas, dan hal-hal penting dalam kehidupan.

Kemajuan sebuah bangsa sangat bergantung pada perkembangan pendidikan di masa depan. Pendidikan mampu mendorong kemajuan di berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan. Pendidikan adalah proses yang membantu seseorang mencapai potensi terbaiknya. Tujuan pendidikan adalah memberikan pemahaman tentang nilai-nilai baik, warisan budaya, hal-hal yang pantas, dan hal-hal penting dalam kehidupan.

Pendidikan formal di sekolah dasar adalah pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga resmi yang diakui oleh pemerintah dan mengikuti kurikulum yang sudah ditetapkan. Tujuan utama pendidikan formal di tingkat sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Di tingkat sekolah dasar, kegiatan

pembelajaran yang terstruktur sangat diperlukan. Pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sangat penting. SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) adalah salah satu bidang ilmu yang berperan penting dalam pengetahuan dan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa harus memahami materi SBDP dengan baik. Menurut (Wati dan Iskandar 2020), pendidikan Seni Budaya dan Prakarya meliputi seni rupa, musik, tari, dan keterampilan seni lainnya.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan seni dan kerajinan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kepribadian, karena pendidikan anak mencakup berbagai bahasa, dimensi, dan budaya. Di sekolah dasar, pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memiliki peran dan tujuan untuk membentuk sikap, keterampilan kerja, serta semangat belajar siswa (Lena et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V SDN 94 Palembang, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran SBDP, yaitu metode yang digunakan kurang beragam dan strategi pembelajaran yang diterapkan masih monoton serta belum memanfaatkan teknologi. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh selama proses belajar, sehingga hasil belajar mereka tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom*. Model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran di balik atau ditukar yaitu yang biasanya dilakukan di kelas bisa dilakukan di rumah dan sebaliknya maka dari itu dengan menggunakan model ini, pembelajaran di rumah adalah mempelajari materi apa yang akan dipelajari di kelas nanti, maka

dari itu pembelajaran dikelas lebih efisien dan lebih berfokus ke diskusi.

Menurut (Suci et al.,2022) *Flipped Classroom* Model ini tidak hanya cocok digunakan saat pembelajaran jarak jauh, tetapi juga masih relevan hingga sekarang karena melibatkan keterlibatan aktif siswa, perencanaan pembelajaran yang baik, dan materi yang disesuaikan. Selain itu, model ini menekankan pemanfaatan waktu belajar di kelas agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. (Faryanti & Efendi, 2023). Menurut (Bung Ashabul Qahfi & Rahmatillah, 2022; Fayudha, 2021) Model pembelajaran *flipped classroom* adalah metode belajar yang berfokus pada siswa, bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi online yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Lulang et al. 2023), diketahui bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan bantuan video YouTube, siswa kelas X MIA SMA Negeri 11 Ambon belum menguasai konsep usaha dan energi. Hal ini terlihat dari 100% siswa berada pada kategori gagal dengan nilai rata-rata 12,21. Namun, setelah diajarkan menggunakan model *flipped classroom* dengan video YouTube, hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai 82,56 dan termasuk dalam kategori baik. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video YouTube dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep usaha dan energi dari peserta didik

Peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang dibantu oleh video. Penggunaan video diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif ikut serta dan tidak cepat merasa bosan selama proses belajar, sehingga hasil belajar mereka bisa meningkat. Untuk mengatasi permasalahan, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “ **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SBDP KELAS V SDN 94 PALEMBANG**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, jadi yang akan menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model yang diterapkan guru pada saat pembelajaran SBDP masih monoton atau belum maksimal
2. Model dalam pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa bosan dan jenuh dan membuat hasil belajar siswa tidak mencukupi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP)
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun pembatasan ruang lingkup masalah agar menghindari penafsiran yang berbeda dari pembaca, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu :

1. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP kelas V SDN 94 Palembang
2. Kemampuan yang akan diukur pada peroses kegiatan belajar mengajar ini yaitu hasil belajar materi mengenal notasi dan nada tangga.
3. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester genap di SDN 94 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan lingkup masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video terhadap hasil belajar mata pelajaran SBDP kelas V SDN 94 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP kelas V SDN 94 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SBDP kelas V SDN 94 Palembang.

b. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran SBDP disekolah.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBDP.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa belajar secara mandiri dan dapat motivasi, sikap, dan hasil belajar siswa yang diharapkan.

d. Manfaat peneliti selanjutnya

Penelitian ini sebagai referensi bagi penelitian lain yang tertarik ingin meneliti lebih lanjut tentang model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video serta menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana teknologi digunakan dalam Pendidikan dan apa keterlibatannya dengan hasil belajar

