

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan suatu yang penting untuk kebermanfaatan seorang manusia dalam kehidupan sosial maupun individu maka pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya, sehingga mampu memenuhi tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan (Trianto, 2013). Perkembangan atau perubahan dalam dunia pendidikan berjalan seiring dengan perkembangan yang terjadi diharapkan mampu memberikan perbaikan pendidikan sehingga dapat mendukung kemajuan bangsa. Perkembangan yang terjadi diharapkan mampu

memberikan perbaikan pendidikan sehingga dapat mendukung kemajuan bangsa. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerja secara efektif.

Memasuki abad ke 21, tentunya menyebabkan pergeseran yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Salah satu pergeseran yang sangat dirasakan dampaknya yaitu dalam pembelajaran abad ke 21 menekankan kemampuan peserta didik secara mandiri mencari informasi dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Perubahan signifikan lainnya adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad ke 21 tidak terlepas dari peranan teknologi di dalamnya. Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan. (Prawiradilaga,2012) menyebutkan bahwa “dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industri teknologi digital dan internet”. Dampak ini dapat dinilai positif karena mendorong berbagai pihak (pendidik, pengajar, pengelola organisasi kependidikan dan peserta didik) untuk beradaptasi dengan inovasi era global.

(Prawiradulaga,2012) menjelaskan lebih lanjut bahwa ”proses belajar sebagai bagian dari kehidupan masyarakat maju memberikan kesempatan pada setiap individu untuk berkembang”. Oleh karena itu, lokasi belajar,batas fisik

gedung, kehadiran guru bukanlah hal mutlak untuk proses belajar. Kemajuan dan kemapanan teknologi digital yang diterapkan dalam dunia pendidikan memudahkan dan mempercepat akses belajar termasuk di dalamnya sistem penyampaian materi ajar menjadi lebih cepat, mudah, dan terjangkau.

Menurut Undang-Undang No.14 tahun 2005 pasal 20 tentang tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: (1) merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; (2) meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; (3) bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras dan kondisi fisik tertentu, atau latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran. Guru profesional sangat diperlukan dalam rangka proses peningkatan mutu pendidikan, baik secara individual maupun kolaboratif untuk melakukan sesuatu, mengubah agar pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara langsung kepada guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 4 Singaraja, pembelajaran sejarah masih dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Guru hanya memanfaatkan media buku dan power point dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada penyebaran angket kepada 40 peserta didik kelas X didapatkan hasil bahwa media yang digunakan guru kurang menarik serta siswa lebih senang jika belajar dibantu dengan adanya video. Peserta didik juga menjawab sarana pembelajaran disediakan sekolah sudah memadai.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Singaraja belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu paradigma guru menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan, hal ini menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi sangat membosankan yang kemudian tidak memberikan sentuhan emosional karena peserta didik tidak merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejarah merupakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk berfikir historis dan kronologis sehingga dalam pembelajarannya seharusnya pembelajaran yang dilakukan mampu mengkonstruksi ingatan historis dan kronologis peserta didik, mengingat lingkup dari mata pelajaran sejarah yang sangat luas. Dengan karakteristik pelajaran sejarah tersebut maka tentunya pembelajaran konvensional tidak cocok diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Bab IV pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk dapat memiliki sebuah pendekatan, metode, dan teknik-teknik tertentu yang dapat memiliki sebuah pendekatan, metode, dan teknik-teknik tertentu yang dapat menciptakan kondisi kelas pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga terciptalah kondisi kelas yang termotivasi, aktivitas yang tinggi serta hasil belajar yang memuaskan.

Mengingat indikator pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik melalui pembelajaran di dalam kelas tidak didukung oleh waktu pelajaran sekolah yang memadai, serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional maka diperlukan berbagai upaya yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran di luar jam pelajaran sekolah, salah satunya melalui pembelajaran di luar jam pelajaran sekolah, salah satunya melalui strategi pembelajaran *Flipped classroom*. Strategi pembelajaran *Flipped classroom* atau kelas terbalik merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam kelas. Hal ini akan cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah, karena peserta didik akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penerapan strategi *flipped classroom* dalam pembelajaran sejarah akan menghemat waktu karena pada kelas tatap muka peserta didik dan guru hanya melakukan diskusi saja sehingga kelas menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka penting dilaksanakan penelitian pengembangan konten *E-Learning* berstrategi *Flipped Classroom*. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten *E-Learning* berstrategi *Flipped classroom* pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 4 Singaraja”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah yang kurang tepat digunakan untuk pembelajaran sejarah.
2. Pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka di kelas antar guru dan peserta didik.
4. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang beragam.
5. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran yang belum optimal.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan konten pembelajaran sejarah berstrategi *Flipped Classroom* di SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimana kepraktisan konten pembelajaran sejarah berstrategi *Flipped Classroom*?
3. Bagaimanakah efektivitas konten pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan konten *e-learning* sejarah berstrategi *flipped classroom* adalah sebagai berikut.

1. Dapat mengembangkan konten pembelajaran sejarah berstrategi *Flipped Classroom* di SMA Negeri 4 Singaraja
2. Dapat mendeskripsikan kepektisan konten pembelajaran sejarah berstrategi *Flipped Classroom*
3. Untuk mengetahui efektivitas konten pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* pada matapelajaran sejarah SMA Negeri 4 Singaraja.

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum ada dua manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis , yaitu dengan adanya konten *E-Learning* sejarah berstrategi *flipped classroom* dapat menambah media ajar dalam pembelajaran yang dapat membantu melakukan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.

2. Manfaat praktis.

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi SMA Negeri 4 Singaraja terkait media pembelajaran yang kurang memadai , sehingga dengan adanya konten *E-Learning* dapat meningkatkan usaha perbaikan pembelajaran dan mengoptimalkan proses belajar mengajar.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru di dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran sejarah yang disampaikan oleh guru dapat dicapai oleh peserta didik,

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan *E-Learning* berbasis *schoology* dan *Flipped Classroom* yang sesuai kebutuhan dari pengguna sehingga dapat bermanfaat di dalam proses implementasinya.





