

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi telah mengubah cara pembelajaran berlangsung, mempermudah guru dan siswa dalam mengakses sumber belajar. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. (Effendi & Wahidy, 2019).

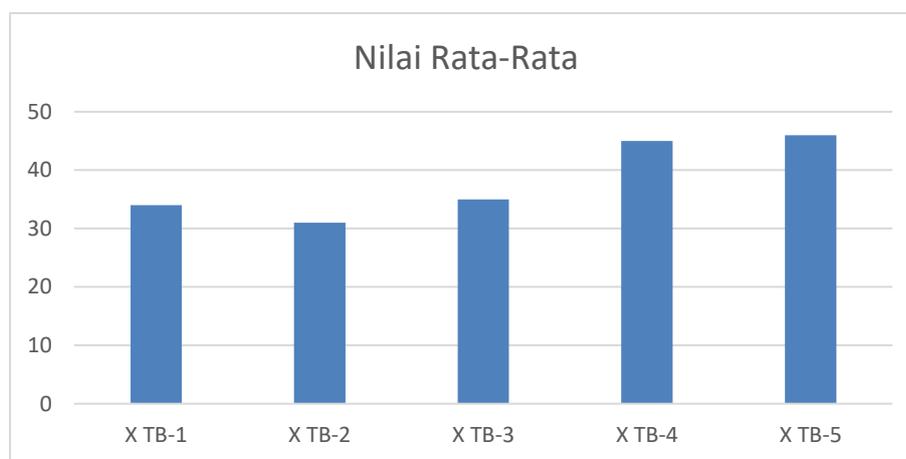
Di era digital, guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi informasi seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Menurut Akcayir & Akcayir (2018), *Flipped Classroom* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa.

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Irwanto & Guswiani (2019), guru yang inovatif mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik. Namun, belum semua guru memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran dasar-dasar kuliner membahas berbagai aspek dalam industri kuliner, seperti proses bisnis, perkembangan teknologi kuliner, karier di bidang kuliner, pelayanan prima, dan keamanan pangan. Materi dasar-dasar kuliner ini memberikan gambaran umum yang sangat penting bagi siswa, sebagai dasar untuk mempelajari lebih dalam dalam praktik pengolahan makanan dan minuman di kelas XI dan XII.

Meskipun mata pelajaran dasar-dasar kuliner merupakan bagian penting dalam program keahlian Kuliner, tidak semua siswa dapat menguasai materi ini

dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil ujian semester yang menunjukkan bahwa banyak siswa di SMK Perwira Bangsa Depok belum mencapai nilai yang optimal, dengan nilai rata-rata terbesar hanya 46, jauh di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 80. Salah satu faktor penyebabnya adalah lingkungan belajar yang pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa media pembelajaran yang berbasis teknologi. Nilai tersebut dapat dilihat pada grafik 1.1 di bawah ini.



Grafik 1.1 Nilai Rata-Rata

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa variabel, antara lain faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Faktor guru menjadi yang paling penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena guru berperan sebagai fasilitator yang dapat mengarahkan siswa dalam menguasai materi dengan baik. Selain itu, kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan daya serap siswa.

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, guru dituntut untuk menguasai teknologi yang dapat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dasar-dasar kuliner. Misalnya, dengan

menggunakan media digital seperti video atau aplikasi pembelajaran, materi kuliner dapat dipelajari oleh siswa secara lebih menarik. Hal ini tentunya dapat mengatasi masalah yang ada di kelas yang cenderung lebih bersifat hafalan dan kurang menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran tradisional kini semakin ditinggalkan seiring dengan perkembangan teknologi yang memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih modern. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu metode yang kini banyak digunakan adalah *Flipped Classroom*.

Flipped classroom adalah model pembelajaran di mana siswa mempelajari materi secara mandiri melalui media seperti video atau bacaan yang disediakan oleh guru, kemudian materi tersebut dibahas lebih lanjut di kelas. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan pemahaman lebih mendalam tentang materi yang telah dipelajari. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengurangi sifat pasif yang sering ditemukan pada pembelajaran tradisional.

Selain *Flipped Classroom*, ada beberapa model pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran kooperatif, dan *blended learning*. Namun, dalam konteks pembelajaran dasar-dasar kuliner, *Flipped Classroom* dipilih sebagai alternatif yang lebih efektif. Dengan *Flipped Classroom*, siswa tidak hanya dapat mempelajari materi secara mandiri, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mendiskusikan dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks praktis di kelas.

Flipped classroom memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran dasar-dasar kuliner, di antaranya adalah meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas. Dengan metode ini, siswa dapat lebih siap dalam menghadapi tugas praktikum kuliner yang membutuhkan pemahaman teori yang baik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan flipped classroom dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Khumairah et al. (2020) mengenai pembelajaran kimia dengan flipped classroom menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal yang sama diharapkan terjadi pada pembelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Perwira Bangsa Depok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran flipped classroom dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Diharapkan, dengan penggunaan model ini, hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, dan siswa dapat lebih memahami materi dengan baik, baik secara teori maupun dalam praktik pengolahan makanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* di SMK Perwira Bangsa Depok?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* di SMK Perwira Bangsa Depok?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMK Perwira Bangsa Depok?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* di SMK Perwira Bangsa Depok.
2. Untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* di SMK Perwira Bangsa Depok.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMK Perwira Bangsa Depok.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh sejumlah manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini menunjukkan bagaimana menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di kelas X SMK Perwira Bangsa Depok. Model *Flipped Classroom* adalah metode alternatif yang memungkinkan guru memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

2. Manfaat praktisi

- a. Bagi siswa, dengan memberikan pengalaman belajar yang baru untuk berperan aktif menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka menghadapi tantangan.
- b. Bagi guru, diharapkan situasi pembelajaran yang interaktif dan menarik akan mendorong siswa untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.
- c. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini menjadi tempat untuk mengembangkan diri dalam menuangkan ide, menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman memahami konsep model pembelajaran *flipped classrom*, serta memiliki bekal untuk memasuki dunia kerja sebagai guru.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian/ Sistematika Penulisan

Dalam Propoal Skripisi ini penulis membaginya dalam 5 bab, yaitu

1. Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, keuntungan, dan struktur organisasi penelitian dibahas dalam bab ini.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab landasan teori, penelitian menjelaskan berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian. Teori-teori tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk merumuskan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Jenis penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, prosedur pengumpulan data, dan metode analisis data dibahas secara rinci di bab ini.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan temuan penelitian, melakukan analisis data menyeluruh, menginterpretasikan temuan penelitian dengan teori-teori yang telah dibahas sebelumnya, serta membahas dan membatasi keterbatasan penelitian.

5. Bab V Penutup

Bab ini memuat hasil penting dari penelitian dan memberikan saran-saran yang relevan.