

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, sosial, kesehatan dan banyak aspek dalam kehidupan lainnya. Tujuan pendidikan dapat diwujudkan dengan berbagai pihak diantaranya tenaga kependidikan dan peserta didik di dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara maksimal. Dalam sistem pendidikan mempunyai tiga komponen utama dan terpenting yaitu guru, siswa dan kurikulum. Ketiga komponen saling terkait dan mendukung agar proses KBM bisa berjalan dengan baik (Suparlan, 2008:71). Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan teknologi, komponen-komponen pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti arah perkembangannya. Perkembangan IPTEK yang diimbangi dengan kemajuan teknologi informasi (TIK) dalam dunia pendidikan yang mempunyai dampak pada sistem dan proses pembelajaran di sekolah. Diantaranya semakin cepat informasi tersebar sumber belajar semakin luas, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan Guru merupakan unsur utama dalam peningkatan kualitas pendidikan karena guru berinteraksi langsung dengan peserta didik sehingga guru mengetahui dan memahami perubahan yang terjadi. Dan Peserta didik sebagai input pendidikan, setelah melakukan kegiatan belajar mengajar maka akan menghasilkan hasil belajar dan perubahan tingkah laku siswa. Tujuan pendidikan dikatakan berhasil, jika setelah peserta didik mengikuti kegiatan proses belajar, siswa memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat menciptakan generasi yang kreatif dan inovatif yang bisa membangun bangsa sehingga dapat bersaing dengan negara lain selain itu juga dapat meningkatkan taraf hidup bangsa dan negara.

Dalam memenuhi tuntutan tersebut, salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar. Perubahan proses pembelajaran sudah tercermin pada Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memberikan perubahan dari pola pengajaran konvensional

dengan peserta didik yang cenderung bersifat pasif menjadi lebih aktif dan bermakna. Dalam pembelajaran yang aktif dan bermakna, guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik tetapi guru juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, kritis serta kemampuan kerja sama agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Menurut kurikulum 2006 (BSNP, 2006:36) Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun (2006:148) Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

Pertama memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Kedua menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Ketiga memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Keempat mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Kelima memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar untuk kelas rendah yaitu kelas I, II, dan III diintegrasikan ke dalam tema-tema yang dipelajari. Sedangkan untuk kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI materi matematika dipisahkan dari buku materi tematik terpadu. Pemisahan materi matematika pada buku tematik terpadu dilakukan karena jika tetap digabungkan, maka materi matematika yang didapat siswa dirasa dangkal serta siswa tidak mendapatkan pemahaman konsep matematika secara mendalam. Maka dari itu digunakan buku matematika secara terpisah bagi siswa tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI.

Belakangan ini wabah *corona virus disease 2019* (Covid-19) melanda banyak negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga

pendidikan, *corona virus disease 2019* (Covid-19) menurut WHO dan Kemenkes (2020a) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus coronavirus2 (SARS-COV2) yang menyebabkan penyakit *corona virus disease 2019* (Covid 19). Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan. Hal ini juga berdampak secara langsung pada proses belajar mengajar di sekolah dasar. Untuk itu guru diharapkan mampu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan efisien dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar ditengah kondisi yang seperti ini.

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait dengan Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Proses pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar di Gugus Pucang Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak, selama pandemi Covid 19 dilakukan dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan kondisi tersebut, kedatangan siswa ke sekolah dibatasi, baik jumlah hari maupun jumlah siswa per kelas. Yaitu keberangkatan siswa bergantian karena ruang kelas hanya dapat diisi maksimal 20 anak. Jadi, siswa hanya belajar 2 atau 3 hari di sekolah, selebihnya belajar di rumah. Begitu juga agar jaga jarak bisa dilakukan, setiap kelas diisi separuh siswa saja, separuh lagi masuk hari berikutnya. Dengan kondisi seperti ini, Guru harus terus mencari model pembelajaran efektif dan efisien digunakan pada kondisi di tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahun ajaran 2020-2021 pada beberapa guru di sekolah di gugus Pucang Harapan dan siswa kelas 5, kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi Covid 19 melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model yang bervariasi namun pada umumnya adalah melalui *whatsapp*. Guru memberikan materi dan penjelasan, materi bisa berupa rangkuman, maupun bentuk video yang dibuat dan dipersiapkan oleh guru. Kemudian guru memberikan latihan soal atau penugasan dengan jangka waktu tertentu, hasil mengerjakan tugas bisa langsung lewat *WhatsApp* maupun

dikumpulkan secara langsung di sekolah pada saat yang ditentukan oleh guru.

Selain melalui aplikasi *whatsapp*, beberapa sekolah juga melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*, *google meet* dan *google classroom*. Materi pembelajaran berupa video atau powerpoint dan sejenisnya dikirim ke *zoom*, *google meet* atau *google classroom*, kemudian guru memberikan penjelasan lewat video. Setelah itu siswa mengerjakan tugas yang telah dikirim. Tugas bisa langsung dikirim di *google form* melalui *google classroom* ataupun *whatsapp*. Adapula beberapa guru juga melakukan kegiatan *home visit* bergilir ke rumah siswa dalam kelompok belajar yang dibuat guru. Dalam *home visit*, guru melakukan kegiatan pembelajaran langsung dengan bertatap muka dengan siswa. Berbagai cara diterapkan dalam pembelajaran oleh beberapa guru di wilayah gugus Pucang Harapan menyesuaikan kondisi dan daya dukung yang dimiliki.

Luas gugus Pucang Harapan adalah 66,96 km<sup>2</sup>, yang terbagi menjadi 4 SD yaitu SD Batusari 1, SD Batusari 5, Gugus Pucang Harapandan SD Batusari 7 dengan 987 peserta didik serta sebanyak 89 guru dan tenaga pendidikan. Dari hasil Penilaian Ulangan Tengah Semester dan Ulangan Akhir Semester satu kemarin, rata-rata hasil belajar matematika SD di gugus Pucang Harapan menurun drastis dibandingkan saat sebelum belajar sistem daring. Presentase ketuntasan nilai hasil PAS Matematika masih dibawah 75% dengan standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) yang ditetapkan yaitu 70 untuk muatan pelajaran matematika. Hal ini perlu dicari akar masalah penyebab rendahnya hasil belajar matematik, serta solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu model yang bisa digunakan dalam pembelajaran seperti ini adalah model *flipped classroom* (pembelajaran terbalik). *Flipped classroom* adalah model pembelajaran di mana siswa sebelum belajar di kelas mempelajari materi lebih dahulu di rumah sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Metode ini juga digunakan oleh guru ketika ada siswa yang tidak hadir di kelas karena sesuatu hal. Guru bisa membuat materi pembelajaran baik berupa rangkuman *powerpoint*, video atau apa saja yang diajarkannya dan diberikan kepada siswa. Pembelajaran dengan model *flipped classroom* ini dapat dipergunakan untuk melengkapi kekurangan pada pembelajaran secara tatap muka

yang terbatas dan pembelajaran dalam jaringan. Dalam *flipped classroom* Guru sebelum membahas materi yang akan di ajarkan memberikan tugas terlebih dahulu kepada siswa untuk mempelajari materi yang ada dalam media pembelajaran. Model belajar seperti ini membuat siswa dituntut untuk lebih mandiri karena mereka mempelajari bahan terlebih dahulu sebelum ada pertemuan di kelas. Model ini juga membuat siswa lebih aktif karena dorongan keingintahuan mereka juga lebih tinggi. Selain itu, kondisi pandemi covid-19 ini juga dapat dijadikan waktu yang tepat untuk guru agar berkreasi dan berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran.

Alasan penggunaan media pembelajaran Flipped Classroom dalam penelitian ini adalah : 1) Memberikan pengalaman yang baru kepada peserta didik, 2) Mencari model pembelajaran baru yang efektif di masa pandemic Covid 19 , 3) Meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di masa panndemi covid 19.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *flipped classroom*, diantaranya adalah.

Kinzie Feliciano Pinontoan, Mario Walean 2020 dalam penelitian Pengaruh *Flipped Classroom* Menggunakan *Google Classroom* Berbahan Ajar Video Tutorial pada Mata Kuliah Kalkulus. Berdasarkan hasil dan pembahasan, terdapat pengaruh positif pada penerapan FC-GC berbahan ajar video tutorial pada mata kuliah kalkulus, yaitu (1) peningkatan pada rata-rata skor hasil belajar, dan (2) peningkatan pada skor motivasi mahasiswa.

Persamaan penelitian dengan penelitian penulis adalah Penelitian sama-sama menggunakan model *flipped classroom* sebagai variabel pertama penelitian dan hasil belajar sebagai variabel kedua penelitan.. Sedangkan Perbedaan penelitiannya adalah Penelitian menggunakan model *flipped classroom* hanya menggunakan google classroom dan meneliti tentang hasil belajar sebagai variabel kedua dalam penelitian dan tidak menggunakan variabel ketiga yaitu motivasi belajar. serta menjadikan mahasiswa sebagai objek penelitian bukan

siswa sekolah dasar.

Widyitia Pharamita, Bustari Muchtar 2015 dalam penelitiannya Pengaruh model *flipped classroom* dan sikap siswa terhadap hasil belajar ekonomi. Dimana berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom dengan edmodo lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2) Hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki sikap positif tentang mata pelajaran ekonomi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap negatif tentang mata pelajaran ekonomi, (3) Penggunaan model pembelajaran tidak berinteraksi dengan sikap siswa tentang mata pelajaran ekonomi dalam mempengaruhi hasil belajar ekonomi

Persamaan penelitian Penelitian sama-sama menggunakan model *flipped classroom* sebagai variabel pertama penelitian dan hasil belajar siswa sebagai variabel kedua penelitian serta menggunakan siswa sebagai objek penelitian sedangkan perbedaan penelitiannya adalah Penelitian meneliti tentang hasil belajar siswa sebagai variabel kedua dalam penelitian namun menggunakan variabel ketiga yaitu sikap siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan berbagai hal tersebut maka penulis akan meneliti “Pengaruh Model *Flipped Classroom* terhadap hasil dan motivasi belajar pembelajaran Matematika materi penyajian data siswa kelas V Sekolah Dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah terdapat pengaruh model Pembelajaran *Flipped classroom* terhadap hasil belajar pembelajaran matematika siswa Sekolah Dasar di Gugus Pucang Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak?
- b. Apakah terdapat pengaruh model Pembelajaran *Flipped classroom* terhadap motivasi belajar Matematika siswa Sekolah Dasar di Gugus Pucang Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika siswa Sekolah Dasar di Gugus Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak
- b. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika siswa Sekolah Dasar di Gugus Pucang Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Secara Teoritis

Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar pembelajaran Matematika siswa SD Memberikan sumbangan pengetahuan tentang pembelajaran Matematika terutama untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika. Menambah wawasan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian lanjutan

#### 1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi Siswa  
Meningkatkan dan hasil belajar siswa Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran
- b. Bagi Guru  
Mendapatkan deskripsi Pengaruh Model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar pembelajaran matematika.
- c. Bagi Sekolah  
Memberikan sumbangan dan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar, untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa dan Sekolah

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

- a. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar pembelajaran Matematika materi penyajian data pada siswa SD Kelas V di Sekolah Dasar di Gugus Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak
- b. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar di Gugus Harapan Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak
- c. Sampel dalam penelitian adalah 2 kelas yang ada di Gugus Pucang Harapan dan satu rombongan belajar kelas 5 sebagai uji validitas dan reabilitas
- d. Penelitian dilaksanakan di semester 2 tahun ajaran 2020/2021.
- e. Penelitian dilaksanakan mengacu pada Kurikulum 2013.
- f. Penelitian dilakukan fokus pada muatan pelajaran Matematika materi penyajian data bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.
- g. Penelitian ini menitik beratkan pada pembelajaran *model flipped classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar pembelajaran pada siswa SD di kelas V .

### 1.7 Definisi Operasional Variabel

#### a) Flipped Classroom

Menurut Johnson (2013: 2) *Flipped classroom* adalah strategi guru dengan meminimalkan jumlah perintah secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar Strategi ini memanfaatkan bahan pembelajaran yang telah di sediakan guru yang diberikan kepada siswa untuk dipelajari dirumah sebelum mengikuti pembelajaran di kelas pada materi selanjutnya. Menurut Bergmann dan Sams ( dalam Basal 2015: 28) kelas yang dibalik bisa digambarkan dimana yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah dan yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang di selesaikan dikelas. Menurut Walsh (2016: 348) *flipped classroom* adalah bentuk pembelajaran campuran di mana siswa belajar materi baru di rumah dan yang dulunya



pekerjaan rumah sekarang dilakukan di kelas dengan bimbingan guru dan interaksi dengan siswa, bukannya mengajar. Hasil kerja siswa dalam di diskusikan dan di presentasikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *flipped classroom* adalah membalik kelas dari yang dulunya di kelas sekarang di balik di rumah. Siswa diberi bahan ajar dahulu untuk dipelajari di rumah sebelum masuk kelas dan kegiatan di kelas yaitu penguatan materi yang belum dipahami dan mengerjakan latihan-latihan soal.

b) Motivasi belajar

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Bisa dikatakan motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Motivasi sendiri terbagi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam individu untuk berbuat sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbulnya dari luar individu. Menurut Sardiman (1986) Pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Menurut Djamarah (2008) motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Menurut Uno (2006) Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar

adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan dan memberikan arah, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar sebuah dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan

c) Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Suprijono 2013:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari knowledge (pengetahuan, ingatan); comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); application (menerapkan); analysis (menganalisis, menentukan hubungan); synthesis (mengorganisasikan, merencanakan); dan evaluating (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari receiving (sikap menerima); responding (memberikan respon), valuing (nilai); organization (organisasi); characterization (karakterisasi). Kemampuan psikomotorik meliputi initiatory, pre-routine, dan routine. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.

