

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan merupakan masalah yang sangat kompleks. Apalagi saat ini di Indonesia terjadi perubahan sistem pendidikan, dari pendidikan sentralisasi menjadi desentralisasi. Sentralisasi, dimana seluruh wewenang terpusat pada pemerintah pusat, daerah hanya menunggu petunjuk dan perintah dari pusat untuk melaksanakan kebijakan-kebijakan yang telah ditentukan berdasarkan Undang-Undang (B.N. Marbun, 2002). Akan tetapi hal tersebut telah lama kita tinggalkan dan hingga kini beralih ke desentralisasi yang memiliki arti sebagai pelimpahan kewenangan yang lebih besar kepada pemerintah lokal atau kepada dewan sekolah untuk menggunakan input pembelajaran sesuai dengan tuntutan sekolah dan komunitas lokal yang dapat dipertanggungjawabkan kepada orang tua dan komunitas (UU Nomor 22 Tahun 1999, pasal 1 huruf e). Berdasarkan hal-hal tersebut, maka masalah pendidikan yang muncul terasa menyulitkan penyelenggara pendidikan. Dari masalah anggaran yang tersedia sampai dengan sarana dan prasarana pendidikan. Dampak lainnya adalah munculnya masalah-masalah secara tidak beraturan, misalnya pemerataan wajib belajar 9 tahun belum tuntas, standar kelulusan dari tahun ke tahun semakin tinggi, program pendidikan yang belum sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja. Hal inilah yang membuat pendidikan kita dikatakan merosot jika dibandingkan dengan Negara tetangga.

Guna menyikapi hal ini guru merupakan faktor penentu dalam peningkatan mutu pendidikan. Salah satunya adalah tercapainya prestasi belajar peserta didik yang meningkat. Walaupun guru sudah berusaha semaksimal mungkin tetapi hasilnya belum maksimal. Banyak faktor yang menyebabkan kurang berhasilnya proses pembelajaran sehingga perlu dicari jalan keluarnya. Banyak faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran, akan tetapi kinerja guru dan cara belajar peserta didiklah yang pertama kali harus diperbaiki, karena dalam proses pembelajaran banyak kendala-kendala atau masalah yang muncul. Dari masalah

yang muncul di dalam kelas tersebut harus diselidiki sehingga menemukan pemecahannya, maka yang dapat mencari jalan keluar pemecahan masalah yang terjadi gurulah yang paling tepat karena yang dapat mengetahui situasi di kelasnya. Jika guru sudah menemukan masalah kurang berhasilnya pembelajaran maka perlu mengadakan perbaikan pembelajaran.

Berdasarkan isu terkini yaitu mengenai pandemi maupun paska pandemi *Covid-19* memunculkan kendala yang tak terduga bagi dunia pendidikan, dimana kegiatan belajar mengajar tatap muka dilarang oleh pemerintah. Peraturan tersebut tercantum pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Dalam kebijakan tersebut pemerintah menghentikan kegiatan belajar mengajar tatap muka untuk sementara hingga waktu yang belum bisa ditentukan dan menganjurkan untuk melaksanakan kegiatan Belajar dari Rumah (BDR). Tak dipungkiri banyak guru yang merasa kagok dan canggung akan hal yang baru ini dikarenakan banyak guru yang sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional tatap muka, dan kemudian secara tiba-tiba diharuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan survei dan wawancara dari rekan sejawat, banyak yang menyatakan bahwa BDR kurang efektif, hal itu dikarenakan terkesan monoton. Hampir semua guru di kecamatan Mijen melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh hanya melalui *whatsapp*, baik materi maupun tugas-tugas disampaikan lewat *whatsapp group*. Untuk penugasan pun dilaksanakan dengan cara yang serupa, yakni melalui *whatsapp* maupun bisa secara langsung mengumpulkan ke sekolah dalam jangka waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Banyak peserta didik yang kurang berminat dengan metode tersebut, hal ini terbukti berdasarkan pengalaman pribadi penulis. Pada awalnya memang peserta didik tertib dalam pengumpulan tugas, akan tetapi seiring berjalannya waktu banyak peserta didik yang mangkir dalam pengumpulan tugas. Alasan mereka pun beragam saat diminta keterangan dari yang merasa bosan sampai banyak lebih memilih asik bermain *game online* dan aplikasi sosial media lainnya.

Setelah melakukan pengamatan terhadap hasil belajar peserta didik di beberapa SD Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak mengalami penurunan prestasi. Pada muatan pelajaran matematika kelas VI jelas terlihat perbedaan hasil prestasi semester akhir dari pelaksanaan mode luring dimana prosentase ketuntasan belajar mencapai 82% menurun drastis menjadi di bawah 70% pada masa pembelajaran daring dengan standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) yang ditetapkan yaitu 70. Tentu saja hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk mencari akar masalah penyebab rendahnya hasil belajar matematika, serta solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Menengah menjelaskan bahwa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran di kurikulum 2013 pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta didik. Amanat ini menjadi rujukan bahwa guru harus merancang pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif, dan mandiri sesuai kemampuannya.

Peserta didik kita kini merupakan generasi *digital native*, generasi yang lahir di mana teknologi sudah berada di lingkungannya. Istilah *digital native* merupakan predikat yang diberikan untuk semua kategori anak-anak yang telah dewasa menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat *mobile*. Generasi *digital native* digambarkan sebagai *multitaskers*, mereka merasa nyaman terlibat dalam beberapa tugas secara bersamaan. Karakteristik lain dari *digital native* adalah tingginya rasa ingin tahu dalam memperoleh informasi dan pengetahuan, adaptif dan mengharapkan respon instan dan manfaat dari teknologi yang mereka gunakan. Karakteristik umum yang dimiliki peserta didik di era ini menuntut variasi strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi mereka dengan seperangkat pengalaman belajar yang dapat membuat peserta didik aktif serta bermakna.

Perancangan pembelajaran yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menjadi konsekuensi logis atas dinamika yang terjadi. Berbagai macam model pembelajaran yang sudah ada dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom* (pembelajaran terbalik). (Bergmann & Sams, 2012) berpendapat bahwa pada dasarnya konsep Model *Flipped Classroom* adalah membalik aktivitas pembelajaran, yakni aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah dan aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas.

Peserta didik membaca materi, menonton video pembelajaran sebelum mereka datang ke kelas dan mereka mulai berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah, dengan bantuan peserta didik lain maupun guru, melatih peserta didik mengembangkan kefasihan prosedural jika diperlukan, inspirasi dan membantu mereka dengan proyek-proyek yang menantang dengan memberikan kontrol belajar yang lebih besar. Sejalan dengan pendapat *Graham Brent (2013)*, *Flipped Classroom* merupakan strategi yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktik mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain. Strategi ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran bagi Peserta didik yang dapat diakses secara *online*.

Berdasarkan hasil penelitian (*Damayanti, 2016*) model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* kelas XI SMKN 1 Gedangsari dapat memaksimalkan waktu pembelajaran dengan memaksimalkan instruksi langsung dan interaksi satu-satu melalui video pembelajaran yang diunggah secara *online* maupun *offline*.

Penerapan *Flipped Classroom* bisa meningkatkan pembelajaran kolaboratif dimana peserta didik belajar dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi kelompok dan mereka sudah memiliki petunjuk dari pendidik dalam kegiatan belajar. Selain itu, bisa memberi manfaat sosial bagi peserta didik yang

pemalu (yang memiliki interaksi interpersonal) dan membangun keberagaman pemahaman/pendapat para peserta didik (Halili, Razak, & Zainuddin, 2015).

Pattimura SC 2018, dalam penelitiannya Peranan Strategi Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik di SMA Negeri 15 Pekanbaru, menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi *Flipped Classroom* motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Jika peserta didik sudah memiliki motivasi yang tinggi akan berimbas pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, peneliti menggunakan penilaian berbasis *online*. Banyak sekali aplikasi penilaian online yang beredar di luar sana, salah satunya adalah *Plickers*. *Plickers* merupakan aplikasi berbasis sistem respon interaktif (*Interactive Response System*) yang dapat dipergunakan untuk mengirimkan respon pendidik dari peserta didik melalui perangkat seluler, komputer dan kartu dengan memanfaatkan *QR Code* (Solmaz & Cetin, 2017). Aplikasi ini menggabungkan pemanfaatan teknologi dan metode konvensional.

Krause, J. M., O'Neil, K., & Dauenhauer, B. (2017), dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Plickers* sebagai alat penilaian formatif *real-time* yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan penilaian pembelajaran peserta didik dalam pengaturan pendidikan jasmani dari K-12 hingga pendidikan yang lebih tinggi. Kesimpulan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fortney, J. T., & Wells, M. R. (2017), penggunaan *Plickers* meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam pelajaran biologi sekolah menengah dengan memberikan umpan balik instan yang efisien dan efektif kepada peserta didik. Hasil penelitian Yunita, D., dkk (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan Aplikasi *Plickers* kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat motivasi peserta didik dalam mengikuti tes atau ujian menjadi meningkat dan hasil ujian menjadi lebih baik.

Berdasarkan berbagai hal yang telah diuraikan di atas maka penulis ingin meneliti **“Pengaruh Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *Plickers* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Adakah pengaruh model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *Plickers* Terhadap Motivasi belajar pembelajaran matematika materi unsur lingkaran kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak?
- b. Adakah pengaruh model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *Plickers* terhadap hasil belajar pembelajaran matematika materi unsur lingkaran kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Menganalisis pengaruh model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *Plickers* Terhadap Motivasi belajar pembelajaran matematika unsur lingkaran kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.
- b. Menganalisis pengaruh model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *Plickers* terhadap hasil belajar pembelajaran matematika materi unsur lingkaran kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah agar dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang model pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *plickers* sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Sebagai referensi dan bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dengan model *Flipped Classroom*.
- 2) Mendapatkan deskripsi Pengaruh Model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan penilaian berbasis online Terhadap Motivasi dan hasil belajar pembelajaran matematika.
- 3) Sebagai salah satu referensi atau pedoman dalam memotivasi guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi terkini.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui model pembelajaran yang kondisional.
- 2) Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantu *plickers* Terhadap Motivasi dan hasil belajar pembelajaran Matematika materi unsur lingkaran pada peserta didik Kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.
- b. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.
- c. Sampel penelitian ini adalah dua kelas 6 SD Negeri di Gugus Gunung Agung Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.
- d. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024.

- e. Penelitian ini difokuskan pada muatan pelajaran matematika materi unsur lingkaran bagi peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar.

1.6 Definisi Operasional

a. *Flipped Classroom*

Flipped classroom adalah model pembelajaran di mana peserta didik sebelum belajar di kelas, mereka mempelajari materi terlebih dahulu di rumah sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru pada pembelajaran sebelumnya. Metode ini juga digunakan oleh guru ketika ada peserta didik yang tidak hadir di kelas karena sesuatu hal. Guru bisa membuat video apa yang diajarkannya dan diberikan kepada yang tidak masuk kelas tersebut. Strategi ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran bagi peserta didik yang dapat diakses secara *online*.

b. Aplikasi Penilaian *Plickers*

Plickers merupakan aplikasi berbasis system respon interaktif (*Interactive Response System*) yang dapat dipergunakan untuk mengirimkan respons pendidik dari peserta didik melalui perangkat seluler, komputer dan kartu dengan memanfaatkan *QR Code*. *Plickers* merupakan alat pendukung yang dapat digunakan oleh guru agar dapat memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *real - time* dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Aplikasi *Plickers* ini dapat menjadikan peserta didik agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena bentuk penilaian dikemas seperti permainan.

c. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan yang dengan tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan

daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan motivasi belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.