

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor pembangunan setiap negara salah satunya bergantung pada pendidikan karena suatu negara tidak dilihat hanya dari kuantitas sumber daya manusia maupun kekayaan alam, melainkan dari kualitas sumber daya manusia. Sehingga manusia tidak dapat lepas dari pendidikan dengan harapan dapat memajukan bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 (dalam Marita Sari, 2019, hlm. 167) bahwa

Pendidikan merupakan 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.

Pendidikan secara hakiki dilakukan sepanjang hayat dari lahir hingga dewasa sedangkan secara formal dilaksanakan dari usia dini hingga berpendidikan tinggi. Pendidikan yang dimulai sejak anak mempunyai keunggulan tersendiri, diantaranya melalui aktivitas-aktivitas yang menarik membawa suasana belajar peserta didik secara efisien dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih. Serta ilmu yang didapat pada masa anak akan melekat lebih lama lama ingatan (Garryn C.Ranuntu, 2018, hlm 100). Sehingga urgensi pendidikan sejak anak dibuktikan dengan adanya jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan dasar dipahami sebagai pendidikan awal untuk setiap anak pada pendidikan formal maupun non formal yang diperlukan oleh individu untuk hidup, memilih hal yang akan dilakukan, mengambil peran dalam pembangunan masa depan dan konsisten belajar dimulai dari usia sekitar 3 tahun hingga minimal usia 12 sampai 15 tahun (Sumantri & Sa'ud, 2003, hlm. 2). Pembelajaran sebagai langkah dalam membantu anak masuk ke dalam proses belajar dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar di lingkungan belajar. Dalam pembelajaran yang efektif, pemberdayaan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif sangat penting dengan maksud sebagai suatu proses perubahan peserta didik dalam kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil

pembelajaran yang membawa makna, pengaruh dan manfaat tertentu berdasarkan pengalaman yang peserta didik dapatkan dari dirinya dan lingkungannya (Yusuf, 2017, hlm. 15). Dengan kata lain, pembelajaran harus mampu membimbing peserta didik untuk memainkan perannya di masa depan dengan berbagai pengetahuan, kemampuan, sikap maupun keterampilan yang telah dipelajari lebih bermakna (Sujarwo, 2008, hlm. 1).

Selanjutnya, membahas terkait pembelajaran tidak akan lengkap tanpa membahas desain pembelajaran itu sendiri. Karena desain pembelajaran sebagai proses menurut Sagala (2005, hlm. 136 dalam Rusyani, n.d.) adalah mengembangkan spesifikasi pembelajaran secara sistematis dengan menerapkan teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Tanpa desain pembelajaran, proses maupun hasil pembelajaran tidak akan berjalan optimal dan sesuai harapan karena desain pembelajaran berfungsi untuk memaksimalkan efektivitas, hasil dan aspek lainnya dari pengalaman pembelajaran (Sujarwo, 2008, hlm. 3).

Paradigma pembelajaran mengalami perubahan yakni dengan adanya paradigma baru bahwa “Pendidikan hendaknya mengubah paradigma *teaching* (mengajar) menjadi paradigma *learning* (belajar)” (Illich, n.d, hlm. 1). Maksud dari perubahan paradigma tersebut adalah proses pendidikan menjadi proses belajar bersama antara pendidik dan peserta didik. Dalam situasi ini, pendidik bukan menjadi sumber belajar satu-satunya melainkan termasuk individu yang terlibat dalam pembelajaran dan peserta didik sebagai sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

Kendatipun paradigma sudah berubah menjadi paradigma *learning* namun peneliti menemukan fakta tentang desain pembelajaran di sekolah dasar yang masih dibangun dengan paradigma *teaching* melalui studi lapangan. Pembelajaran di sekolah dasar masih didesain dengan menempatkan peserta didik sebagai botol kosong yang harus diisi (Freire, 1999 dalam Siyamta, 2013, hlm. 2). Hal tersebut dibuktikan oleh fakta bahwa materi yang diberikan selama proses pembelajaran di kelas membuat peserta didik seperti botol kosong ketika tiba di sekolah tidak tahu apa yang akan dipelajari. Pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik yang berperan aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, namun karena

peserta didik belum mempelajari dan memahami materi pelajaran sehingga alokasi waktu pembelajaran lebih banyak digunakan peserta didik untuk menyimak penjelasan materi yang diberikan pendidik yang menjadikan peran peserta didik pasif. Paradigma pembelajaran tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar karena pendidik hanya menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran, setelah itu peserta didik langsung diminta untuk mengerjakan latihan yang menjadikan pembelajaran monoton dan proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh pendidik, pada akhir pembelajaran peserta didik tidak mendapat ketertarikan materi yang baru saja dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna (Midianti & Zainil, 2021, hlm. 187).

Kesenjangan antara desain pembelajaran yang seharusnya menciptakan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan kenyataan kegiatan pembelajaran yang masih dibangun oleh paradigma *teaching* menjadi masalah yang perlu ditangani dan diselesaikan. Alokasi waktu pembelajaran di kelas yang seharusnya dipergunakan untuk berbagai aktivitas aktif peserta didik dibandingkan menjadi peserta pasif. Oleh karena itu, melalui desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* adalah salah satu solusinya.

Flipped classroom dikenal juga dengan kelas terbalik yakni pembalikan dari pembelajaran konvensional. Jika pembelajaran konvensional peserta didik mempelajari materi di kelas dan tugas dikerjakan di rumah, sedangkan pembelajaran *flipped classroom* ini peserta didik dapat mempelajari materi di rumah melalui video pembelajaran dan kemudian mendiskusikan materi yang belum dipahami serta pengerjaan soal latihan (tugas) di kelas (Abidin, 2018 dalam Hsb, 2021 hlm. 8). Penggunaan *flipped classroom* memungkinkan menghemat waktu karena memudahkan pendidik untuk lebih mempelajari materi dibandingkan dengan hanya memulai pembahasan materi awal saat di kelas (Savitri & Meilana, 2022, hlm. 7244). Sehingga pembelajaran berbasis *flipped classroom* menjadi salah satu solusi terbaik menjawab permasalahan yang dapat mengakomodasi seluruh peserta didik dengan segala kemampuannya dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, adanya pilihan kurikulum darurat berupa penyederhanaan dari kurikulum nasional (Ramadhan, dkk, 2022, hlm. 403) untuk pembelajaran pasca

pandemic yang sudah memberlakukan kembali pembelajaran tatap muka di sekolah relevan dengan pembelajaran berbasis *flipped classroom* karena dapat mengefektifkan waktu. Tidak seperti model tradisional, pendidik biasanya menghabiskan sekitar 25 menit pertama untuk aktivitas pemanasan dan membahas tentang pekerjaan rumah peserta didik, kemudian sekitar 30 – 40 menit untuk menyajikan materi baru dan menghabiskan sisa waktu kelas untuk praktik mandiri. Sedangkan dalam model *flipped classroom* waktu sepenuhnya terorganisir di mana sekitar 15 menit pertama kegiatan tanya jawab terkait konten yang telah disampaikan melalui video untuk menjernihkan kesalahpahaman, selanjutnya pembelajaran diisi dengan melakukan percobaan untuk menerapkan pengetahuan dengan memecahkan masalah dan melakukan kerja praktek. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis *flipped classroom* untuk pembelajaran pasca pandemic dapat menghemat waktu kegiatan peserta didik di sekolah serta membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik di sekolah setelah melewati masa pandemic dengan memodifikasi pembelajaran secara menarik.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya terkait pembelajaran berbasis *flipped classroom* yakni, penelitian yang dilakukan oleh (Savitri & Meilana, 2022) menggunakan metode eksperimen kelas kontrol VA dan kelas eksperimen VD SDN Lubang Buaya 04 Pagi yang meneliti bagaimana model pembelajaran *flipped classroom* mempengaruhi pemahaman konsep IPA peserta didik sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan rata-rata 91 yang menggunakan pembelajaran *flipped classroom* lebih unggul daripada kelas kontrol dengan rata-rata 77.25 yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sari Hs & Sagala (2022) tentang perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar dengan model pembelajaran *flipped classroom* dan model konvensional. Kemudian, penelitian (Hardiana, 2021) memuat tentang hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri Lembaya dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* dengan peningkatan 41% dalam ketuntasan belajar berdasarkan data awal, 59% dalam penelitian siklus I, dan 82% dalam penelitian siklus II.

Ragam penelitian di atas menjelaskan pengaruh penerapan pembelajaran *flipped classroom* di sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang mengembangkan

desain pembelajaran *flipped classroom* masih terbilang jarang ada yang meneliti. Maka, penelitian yang akan dilakukan peneliti mempunyai fokus tentang pengembangan desain pembelajaran *flipped classroom* di sekolah dasar.

Hal ini berkaitan dengan penggunaan pembelajaran *flipped classroom*, di mana desain pembelajaran sangat penting sebelum kelas dimulai untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kegiatan mendesain pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, membuat bahan dan aktivitas pembelajaran yang termasuk menentukan strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan melakukan penilaian untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran (Sujarwo, 2008, hlm. 4). Sehingga diperlukan alokasi waktu yang cukup dalam kegiatan mendesain pembelajaran berbasis *flipped classroom* untuk menghasilkan desain pembelajaran yang baik.

Berdasarkan beberapa hal yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom* untuk jenjang sekolah dasar. Melalui implementasi pembelajaran *flipped classroom* menggunakan produk yang dibuat, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Berbasis *Flipped Classroom* di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan desain pembelajaran di sekolah dasar?
- 2) Bagaimana rancangan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimana uji coba desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar?
- 4) Bagaimana produk akhir desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan desain pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Menghasilkan rancangan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar.
- 3) Mendeskripsikan uji coba desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar.
- 4) Menghasilkan produk akhir desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi atas dua bagian yakni secara teoretis dan secara praktisi.

1.4.1. Manfaat Secara Teoretis

Penelitian ini dapat membantu menambah referensi dan bahan penelitian dalam ilmu pengetahuan pendidikan tentang bagaimana membuat desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar. Hasil, temuan dan ide-ide dari penelitian ini dapat digunakan untuk tujuan tersebut.

1.4.2. Manfaat Secara Praktis

- 1) Bagi peserta didik, dapat membantu dan memudahkan pemahaman dan penerapan konsep materi pelajaran matematika secara menyeluruh dan bermakna.
- 2) Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan tentang bagaimana desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* digunakan untuk jenjang sekolah dasar
- 3) Bagi universitas, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan tentang pengembangan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* untuk jenjang sekolah dasar.
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat dalam melatih kemampuan saat mengembangkan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* untuk jenjang sekolah dasar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi mengenai “Pengembangan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar” ini meliputi:

- 1) BAB I Pendahuluan, mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Latar belakang penelitian menjelaskan alasan penelitian dilakukan dan kebaruannya. Rumusan masalah menjelaskan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan berdasarkan latar belakang. Tujuan penelitian menjelaskan tujuan penelitian yang telah disesuaikan dengan rumusan masalah. Manfaat penelitian dibahas secara teoretis dan praktis. Struktur organisasi skripsi menjelaskan sistematika penulisan laporan hasil penelitian.
- 2) BAB II Kajian Pustaka, mencakup pembahasan literatur-literatur yang mendukung penelitian ini dan memberikan presentasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar.
- 3) BAB III Metode Penelitian, memuat alur yang akan dilakukan dalam penelitian mulai dari desain penelitian, prosedur pengembangan, sumber data dan partisipan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan. Temuan penelitian membahas data hasil penelitian yang dilakukan. Pembahasan penelitian membahas terkait data yang telah didapatkan dan disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Simpulan membahas kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian. Implikasi membahas hubungan yang ditemukan dari pengembangan produk peneliti. Rekomendasi membahas cara agar temuan penelitian dapat bermanfaat.