

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya memiliki norma, artinya dalam pendidikan terikat oleh norma hidup, pandangan masyarakat, moralitas dan nilai kesusilaan yang menjadi referensi dari norma pendidikan yang harus dipegang oleh guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar adalah proses untuk saling mendukung antara guru dengan siswa untuk capaian pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar maka kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa satu sama lain harus saling mempengaruhi. Hal ini diupayakan dapat memperbaiki pendidikan yang ada di Indonesia sehingga menghasilkan *output* atau lulusan yang berkualitas. Di Indonesia, urgensi pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa seperti dalam pembukaan UUD 1945, untuk meningkatkan kualitas pendidikan maka perlu memperhatikan aspek-aspek dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Beberapa aspek penting dalam pembelajaran yang perlu diperbaiki adalah kegiatan pembelajaran pada pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu landasan ilmu yang terapan dan penalarannya memiliki peran yang sangat penting untuk menguasai ilmu dan teknologi. Matematika dalam kehidupan sosial masyarakat dapat digunakan, dengan harapan bagi orang yang mempelajarinya dapat berpikir secara rasional dan logis dalam menghadapi tantangan di masyarakat. Matematika sendiri merupakan ilmu deduktif dan terstruktur tentang pola, hubungan, bahasa simbol, serta rasi dan pelayanan ilmu (Ruseffendi). Hudojo dalam (Yuniarti, 2014) mengungkapkan bahwa “Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan hal di atas, pembelajaran matematika di SD diharapkan dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan perkembangan psikologis siswa di zamannya. Pembelajaran matematika di SD merupakan dasar dalam menerapkan konsep dari pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya. Maka dari itu pada pembelajaran matematika di SD sangat penting bagi siswa untuk mampu meletakkan dan menata dasar kognitif pada pembelajaran matematika itu guna membantu dalam menyelesaikan masalah siswa dalam kehidupan sehari-hari dan

mampu menerapkan konsep matematis, yang diantaranya mampu menjelaskan dan mengkomunikasikan interpretasi dari suatu bilangan dan simbol menggunakan bahasa sendiri dan mampu menerapkan dan mengembangkan sikap menghargai matematika dengan bersikap optimis, kritis, berpikir terbuka, cermat, disiplin, dan logis.

Pemberian nilai dan pembentukan karakter di atas dapat dicapai dengan belajar dari sejak SD. Karena menanamkan nilai-nilai perlu diterapkan sejak dini, yaitu ketika anak mulai masuk ke jenjang pendidikan Sekolah Dasar. (Aeni, 2010). Kemampuan penalaran dan memahami suatu konsep pada pembelajaran matematika itu sangat diperlukan. Dalam memahami ilmu pengetahuan, kita harus memahami konsep dari ilmu yang dipelajari tersebut agar tidak ada kesalahan dalam melakukan sesuatu. Jika ilmu yang kita pelajari jelas konsepnya maka peluang mendapatkan kesalahan itu kecil. Clark, Carter, dan Stembers (1988) (dalam Elmuna, 2020) mengatakan bahwa mayoritas yang harus dipelajari dalam pembelajaran matematika menggunakan konsep, begitupun rumus, aturan-aturan dalam memecahkan masalah.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran matematika di SD saat ini adalah siswa masih belum memahami konsep matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak mudah bagi sebagian besar siswa, karena seperti sudah tertanam dalam pikiran jika mencoba mempelajari matematika seketika itu ia berpikir akan mengalami kesulitan, stres pada diri sendiri, membuat jenuh dan merupakan ilmu yang sukar untuk dipelajari. Siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika itu disebabkan siswa belum memahami soal yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman konsep matematis.

Afgani (211: 4.5) mengemukakan sesuatu yang berkaitan dengan mengukur indikator pemahaman konsep matematis siswa bahwa kemampuan memahami gagasan matematika secara utuh dan fungsional atau kemampuan memahami konsep dapat diukur dari beberapa indikator berikut ini.

- 1) Menjelaskan kembali konsep yang sudah dipelajari;
- 2) Mengelompokkan objek berdasarkan konsep matematis;
- 3) Mengaplikasikan konsep algoritma;
- 4) Memberi contoh dan yang bukan contoh;

- 5) Mempresentasikan hasil representasi dari konsep matematis;
- 6) Mengasosiasikan berbagai konsep baik secara internal maupun eksternal.

Dalam menyelesaikan masalah matematika penting kiranya kemampuan pemahaman konsep. Seperti yang diungkapkan oleh Yuanda (2014) bahwa untuk memudahkan siswa dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari maka siswa perlu memahami konsep. Adapun menurut Wulandari (2011) mengatakan bahwa pemahaman sangat berperan baik dalam pembelajaran matematika apabila dihadapi dengan suatu masalah sehingga bisa mendapatkan penyelesaian. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengukur tingkat pemahaman setiap siswa dan dapat merancang pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa yang sesuai dengan kemampuan kognitifnya. Berdasarkan pendapat dari Sukadinata (2011) bahwa menyiapkan bahan ajar, latihan soal, metode pembelajaran, sumber belajar dan alat bantu seperti media ajar serta interaksi saat pembelajaran harus menyesuaikan kemampuan pemahaman siswa.

Apabila guru mengetahui pemahaman dan kesulitan siswa saat pembelajaran, guru dapat memilih model pembelajaran yang dibutuhkan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Sekaitan dengan faktor pendukung dan faktor penghambat pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika, masih banyak guru yang menggunakan metode dan media yang kurang bervariasi sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal. Seperti yang dikatakan oleh Maulana (2014) bahwa siswa yang merasa tidak senang atau tidak simpatik terhadap matematika dikarenakan siswa merasa kesulitan memahaminya dan cara guru dalam mengajar yang tidak menyenangkan atau pendekatan guru matematika yang kurang variatif. Media papan tulis menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi dan penggunaan metode konvensional atau metode ceramah sehingga evaluasi kurang maksimal. Maka perlu model pembelajaran dan media yang efektif agar kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dapat meningkat. Terlebih lagi keberadaan matematika yang erat hubungannya dengan kehidupan maka perlu kiranya mempelajari matematika yang bersifat dinamis dan selalu berkembang mengikuti zaman.

Begitu pula dengan teknologi di abad 21 ini yang semakin berkembang sehingga menuntut para pekerja termasuk tenaga pendidikan untuk bisa

menyesuaikan diri dan lebih berinovasi terhadap perubahan zaman. Siswa saat ini sedang dipengaruhi oleh tayangan-tayangan di televisi, gadget dan media digital lainnya yang lebih menarik perhatian. Sehingga siswa lebih menyukai berlama-lama di depan *gadget* dibandingkan di meja belajar. Akibatnya bisa dipastikan, belajar siswa yang tidak efektif dan lebih memilih menonton televisi atau bermain *game online* daripada belajar.

Hal tersebut yang sedang dikhawatirkan oleh orangtua siswa dan guru di Indonesia yang saat ini sedang dihadapkan dengan pandemi Covid-19, sehingga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)* tentang belajar dari rumah secara *online*. Tahun ajaran 2021-2022 telah dimulai namun kegiatan belajar mengajar hampir di seluruh sekolah di Indonesia masih melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Dalam kurikulum darurat menekankan bahwa walaupun kondisi darurat seluruh siswa tetap harus mendapatkan pelayanan pendidikan dan pembelajaran. sehingga pola pembelajaran pada kurikulum darurat boleh dengan BDR (Belajar Dari Rumah) atau secara *online* jika pembelajaran *face-to-face* (tatap muka) belum bisa dilaksanakan. Untuk merealisasikan tujuan dari pendidikan yang menekankan pada pengembangan karakter, akhlak mulia, ubudiah, kemandirian, dan kesalehan sosial maka pembelajaran yang dapat ditempuh dengan mengajarkan materi-materi yang dianggap lebih esensial pada setiap mata pelajaran. Selain itu, para filsuf muslim menyimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan adalah penanaman akhlak. Pada siswa jenjang sekolah dasar penting kiranya untuk mendapatkan pendidikan karakter karena pada usia itu siswa sudah bisa bertanggung jawab, memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, dan mandiri sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Aeni, 2014).

Oleh karena itu, model pembelajaran *Flipped Classroom* bisa menjadi solusi yang tepat untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran di masa pandemi. *Flipped Classroom* adalah kegiatan belajar siswa dalam mempelajari materi ajar yang dilakukan di rumah atau sebelum pembelajaran di kelas dimulai dan kegiatan belajar di kelas yaitu digunakan dengan mengerjakan tugas dari guru, berdiskusi tentang materi atau persoalan yang belum dimengerti oleh siswa (Yulietri dan

Mulyoto, 2015). Model pembelajaran *Flipped Classroom* pada proses pembelajarannya tidak seperti pada umumnya, yang biasanya pemberian materi pembelajaran serta tugas dikerjakan di kelas atau materi pembelajaran dilakukan di kelas dan penugasan dilakukan di rumah, sehingga kondisinya dibalik menjadi materi pelajaran dipelajari sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas dan berdiskusi. Model pembelajaran seperti ini diharapkan jika siswa mengalami kesulitan dapat bertanya kepada temannya atau guru sehingga permasalahan dapat langsung dipecahkan.

Video pembelajaran yang disampaikan dalam model pembelajaran *Flipped Classroom* ini bisa mengalihkan perhatian siswa kepada menonton video pembelajaran. Video pembelajaran ini berisi tentang konten materi pembelajaran matematika yang dapat ditonton oleh siswa SD. Dengan demikian, proses belajar siswa dapat lebih menarik dan menyenangkan serta pembelajaran menjadi lebih optimal.

Seperti penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Saputra, M.E. Arif, 2018) pada jurnalnya yaitu “Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep” dapat dijadikan sebagai pendukung. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pemahaman konsep matematis siswa yang diterapkan pada model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih baik dari pada kemampuan pemahaman konsep yang diterapkan pada metode ceramah dengan hasil penelitian uji statistik menunjukkan nilai dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,868 > 1,668$ dengan taraf signifikansinya 0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan uraian di atas dapat digaris bawahi bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran dapat menjadi inovasi dalam menerapkan pembelajaran di masa sekarang. sehingga, peneliti melakukan penelitian terkait dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran di SD untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada pembelajaran matematika. Dari asumsi itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Flipped*

Classroom dengan berbantuan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada pembelajaran matematika, dan mengambil judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dengan Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa?”

Peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yakni berfokus pada keefektifan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran dan metode konvensional terhadap pemahaman konsep matematis siswa di kelas IV, pada muatan pelajaran matematika dengan materi “Data”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran apabila dibandingkan dengan metode konvensional terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1) Bagi penulis

Penelitian ini dapat dijadikan ide dalam penelitian selanjutnya khususnya pada dunia pendidikan untuk menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Selain itu, jika penulis menjadi guru penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan diri dalam menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan video pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan.

2) Bagi Guru

Dari penelitian ini, guru dapat memperoleh pengetahuan dan referensi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berupa model pembelajaran

Flipped Classroom dengan berbantuan video pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

3) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari matematika dan terbantu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang diantaranya Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan dan Bab V Simpulan dan Saran. Dari 5 bab tersebut akan memaparkan sebagai berikut.

- 1) Pada Bab I Pendahuluan memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah sebagai batasan suatu masalah yang akan dikaji, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, struktur organisasi skripsi dan target luaran.
- 2) Pada Bab II Kajian Pustaka menjelaskan tentang Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan. Yang dikaji dalam Kajian Teori yaitu terkait Model Pembelajaran *Flipped Classroom*, video pembelajaran dan Pemahaman Konsep Matematis. Sedangkan pada Hasil Penelitian yang Relevan menunjukkan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
- 3) Pada Bab III Metode Penelitian menerangkan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian yang memuat metode penelitian, desain penelitian, partisipan, pengumpulan data, pengolahan data dan prosedur penelitian.
- 4) Pada Bab IV Hasil dan Pembahasan menguraikan hasil temuan yang diungkap dalam penelitian berupa keefektifan model pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa SD.
- 5) Pada Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi kesimpulan implikasi dan rekomendasi yang disajikan dalam bentuk hasil analisis dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian serta saran atau rekomendasi peneliti bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6. Target Luaran

Target luaran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Publikasi hasil penelitian dalam jurnal ilmiah nasional terindeks Sinta 3.
- 2) Video pembelajaran yang inovatif dan kreatif bisa dijadikan media pembelajaran pada muatan pelajaran matematika di SD.