

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah 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 adalah proses yang berkelanjutan untuk menghasilkan manusia masa depan yang berkualitas dan berakar pada Pancasila (Sujana, 2019). Maka Pendidikan harus terus bergerak mengikuti perkembangan jaman untuk membentuk manusia masa depan yang lebih baik. Pendidikan memiliki banyak cabang ilmu, salah satunya adalah matematika.

Matematika adalah ilmu dasar yang digunakan untuk mengembangkan ilmu yang lain dan sangat berperan penting dalam teknologi (Zulkarnain & Rahmawati, 2016). Maka diperlukan upaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, agar siswa mampu mengolah informasi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nuriyah (2014) hasil belajar adalah suatu bentuk penilaian yang dilakukan untuk melihat kompetensi siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi.

Di masa pandemi saat ini, Pemerintah berupaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menerbitkan surat edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah

dalam Masa Darurat Covid-19. Dalam surat edaran tersebut, Pemerintah menginstruksikan kepada seluruh satuan Pendidikan untuk menerapkan metode dan media pembelajaran dengan pendekatan dalam jaringan (daring). Tujuan dari sistem Belajar Dari Rumah adalah untuk tetap memenuhi hak siswa mendapatkan layanan Pendidikan walaupun sedang dalam masa pandemi dan melindungi warga satuan Pendidikan dari dampak buruk Covid-19. Dengan sistem Belajar Dari Rumah, guru tentu memerlukan model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan secara daring, namun harus tetap mendorong keaktifan siswa. Saat ini sudah banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan secara daring ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan yaitu materi dan bahan ajar, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana belajar, serta tujuan pembelajaran. Model pembelajaran harus bisa mempermudah siswa untuk memahami materi dan dapat disinergikan dengan penggunaan teknologi. Dalam proses pembelajaran, siswa yang berusaha memahami materi akan dibatasi oleh durasi jam pelajaran, maka dalam pembelajaran secara daring dibutuhkan model pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengakses materi secara berulang-ulang dan bisa dipelajari di rumah terlebih dahulu. Model pembelajaran dengan memberikan materi terlebih dahulu adalah *Flipped Classroom*.

Bergmann dan Sams (2012) menyatakan bahwa *Flipped Classroom* memiliki prinsip membalik kelas. Kegiatan yang biasanya dilaksanakan di rumah, dilakukan di kelas seperti mengerjakan tugas dan diskusi kelompok. Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas, dilaksanakan di rumah seperti membaca dan mendalami materi. Pada awalnya model pembelajaran ini dilakukan untuk mengakomodasi siswa yang tertinggal dalam kelas. Namun setelahnya, dikembangkan lagi oleh Bergmann dan Sams karena penerapan model pembelajaran ini memiliki pengaruh yang baik terhadap pembelajaran.

Menurut Saputra (2018) pada model pembelajaran *Flipped Classroom*, siswa diberi materi pembelajaran terlebih dahulu untuk dipelajari di rumah sebelum hari-H pembelajaran di kelas. Dalam penerapannya secara daring, perbedaan terletak pada proses kegiatan dalam kelas. Jika secara luring, proses pembelajaran adalah mengerjakan tugas dan diskusi melalui tatap muka di kelas. Namun secara daring mengerjakan tugas dan diskusi bisa dilakukan melalui *meeting online* atau *chat group*. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ario dan Asra (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar materi kalkulus integral mahasiswa Pendidikan Matematika mendapatkan pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom*, karena video yang diberikan dapat ditonton berulang-ulang dan lebih banyak waktu untuk memahami materi.

Selain itu Pujawan (2018) dalam penelitiannya membandingkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan pembelajaran konvensional. Hasilnya, pemahaman konsep matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih baik dari pada pemahaman konsep matematika siswa yang diterapkan pembelajaran konvensional. Dalam pemberian materi sebelum proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Karena pembelajaran harus dilakukan secara daring. Banyak *e-learning* yang saat ini sudah tersedia dan dapat diakses dengan gratis. Namun, ada pertimbangan untuk memilih media pembelajaran *e-learning* yaitu harus bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Beberapa *e-learning* memiliki fitur yang berbeda-beda, seperti materi saja, kuis saja, bahkan ada yang memiliki fitur keduanya materi dan kuis. *E-learning* yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah *Quipper School*. Dalam *Quipper School*, materi dan kuis dapat langsung dilakukan dalam satu akun. Guru tidak harus membuat kode kelas yang berbeda-beda.

Quipper School dapat membantu guru dan siswa berkomunikasi dimanapun dan kapanpun karena dapat diakses asalkan terkoneksi dengan jaringan internet. Untuk mengakses *Quipper School* sangat mudah, siswa tidak harus menggunakan perangkat komputer, karena tersedia aplikasi yang dapat diunduh melalui *playstore* pada *android smartphone*. Sehingga tidak membebani siswa harus penggunaan komputer yang canggih. Media pembelajaran ini memiliki portal guru dan portal siswa (Wijayanti, 2016). Melalui *Quipper School* guru dapat memberikan materi sebelum proses pembelajaran, dan menjadwalkan tugas atau ujian. Materi akan selalu tersimpan pada akun siswa masing-masing, sehingga saat akan ujian materi-materi yang lalu bisa dipelajari lagi. Selain itu tampilan *Quipper School* sangat menarik bagi siswa karena hampir sama dengan laman media sosial. Siswa juga dapat menggunakan fitur percakapan untuk berdiskusi materi dengan siswa yang lain. Hasil penelitian oleh Surahmadi (2016) mengungkapkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Quipper School*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 48 Surabaya dengan beberapa alasan. Salah satunya karena di SMP Negeri 48 Surabaya belum pernah menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan *Quipper School* dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Menurut Asep dan Puspitasari (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa siswa pada jenjang SMP masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Hal tersebut dikarenakan kurangnya ketelitian saat mengerjakan operasi hitung aljabar dan kurangnya kemampuan siswa untuk mengubah soal cerita menjadi kalimat matematika. Selain itu masalah terkait materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sangat penting untuk dipelajari bagi siswa (Rohim & Asmana, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan *Quipper School* terhadap hasil belajar matematika.”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematika siswa Kelas VIII di SMP Negeri 48 Surabaya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel setelah diterapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan *Quipper School*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Quipper School* terhadap hasil belajar matematika siswa”?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Quipper School* terhadap hasil belajar matematika siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh.

