

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan dan penelitian, yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan harapan adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Hidayat & Abdillah (2019) pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan potensi jasmani dan rohani oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan, agar peserta didik dapat melaksanakan hidupnya secara mandiri. Selain itu, pendidikan pada manusia bertujuan untuk melatih dan membiasakan manusia, dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya agar lebih sempurna dan lebih berpotensi Yusuf (2018).

Pengembangan potensi yang dimiliki siswa tidak hanya sebatas pada proses kegiatan transfer materi atau teori melainkan pada kebermaknaan pembelajaran, melalui pertimbangan dalam memilih sumber pengajaran dan cara penyampaian atau sajian konten pembelajaran kepada siswa Roin Oideachais (2021), dengan metodologi pengajaran Suwartono & Aniuranti (2019), dan penggunaan teknologi Jafar, dkk (2020). Pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher center*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) Notanubun (2019). Diperkuat oleh pendapat Fitria & Suminah (2020) pendidik bukan satu satunya sumber belajar melainkan pendidik sebagai fasilitator, mediator dan leader dalam proses pembelajaran yang menekankan pada kreativitas, inisiatif, inovasi, komunikasi dan kerjasama.

Matematika adalah salah satu pembelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran matematika yaitu agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan terampil dalam penerapan matematika Azis, H., Togatorop, J., & Gersang (2021). Suntari (2021) berpendapat matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peran penting di

dunia pendidikan. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan berhitung melainkan kemampuan penalaran, berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari Unaenah, E. dkk (2020).

Pemecahan masalah matematika adalah suatu proses dimana seseorang dihadapkan pada konsep, keterampilan dan proses matematika untuk memecahkan masalah Kelas dkk (2022). Potensi yang dikembangkan dalam kemampuan menyelesaikan masalah matematika diperkuat dengan pendapat Dewi dkk (2020) matematika tidak hanya sebatas persoalan hitung menghitung dan bukan hanya menghafal tetapi cakupannya jauh lebih luas dari persepsi kebanyakan orang selama ini. Pemecahan masalah matematika terkait dengan berbagai macam konsep dan materi, salah satunya materi pecahan pengurangan dan penjumlahan. Kegiatan di sekitar kita berkaitan dengan matematika dan hal ini diperkuat oleh Adawiyah dkk (2021) matematika merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Testiani. N (2022) mengungkapkan bahwa matematika sangat bermanfaat bagi siswa sebagai ilmu dasar untuk penerapan di bidang lain.

Pembelajaran matematika tidak hanya mengembangkan potensi kognitif siswa melainkan juga afektif dan psikomotor, siswa perlu memiliki *self-regulated learning* pada pembelajaran matematika dengan pengelolaan pikiran, perasaan dan perilaku. *Self-regulated learning* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa dalam menerima pembelajaran matematika dan mengelola atau cara penyelesaian latihan-latihan soal matematika yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran. *Self-regulated learning* adalah sebuah kemampuan siswa aktif dalam mengatur serta mengelola fikiran, perilaku, dan emosi metakognisi, motivasi dan perilaku dalam menetapkan dan mencapai tujuan belajarnya (Wiryanto dkk., 2018).

Menurut Arfiatun & Riyanto (2021) matapelajaran matematika merupakan salah satu matapelajaran yang termasuk kategori sulit. Dipertegas oleh Martiasari & Kelana (2022) Kristina Tri Handayani & Antonius Jajang Sutarman (2019) salah satu materi matematika di Sekolah Dasar yang sering

menjadi masalah bagi siswa adalah materi pecahan. Kesulitan matematika yang dialami siswa berupa kesalahan atau kekeliruan dalam mengerjakan soal, kesalahan membaca dan memahami maksud soal, kecerobohan, kurangnya penguasaan operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan Rosidah dkk (2022).

Kesulitan yang dialami siswa menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami konsep operasi dasar pecahan, sehingga mengakibatkan kemampuan siswa tergolong rendah. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Pratiwi & Alyani (2022) bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa cenderung berada pada kategori rendah. Menurut Dröse & Prediger (2020) banyak siswa mengalami kesulitan memahami makna kata matematika dalam hal penggunaan strategi, konsep dan kemampuan dalam memahami makna pemecahan masalah. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika tentu akan berdampak pada penggunaan strategi dalam memecahkan masalah dan penggunaan konsep. Sehingga terjadinya kekeliruan menentukan strategi dalam pemecahan masalah matematika terutama dalam penyelesaian masalah materi pecahan di kelas III Sekolah Dasar. Faktor yang mempengaruhi kemampuan penyelesaian masalah matematika yaitu efikasi diri, keterampilan dalam membaca soal dan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika Öztürk dkk (2020). Pemecahan matematika memerlukan langkah-langkah khusus, mengingat matematika adalah matapelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Penyelesaian masalah matematika menurut Savard & Polotskaia (2017) dapat dilakukan berupa gambar yang dibuat siswa, benda konkret (misalnya, jari, pensil, dan lingkaran tertulis) Noda & Tanaka-matsumi (2017).

Kreativitas dalam pembelajaran di era digital sangat diperlukan, terutama dalam pembiasaan penggunaan teknologi. Setiap aktivitas yang dilakukan manusia di era digital akan melibatkan digital terutama media sosial, sehingga dalam dunia pendidikan pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkannya, sehingga pembelajaran tidak selalu harus dilakukan dengan tatap muka melainkan juga bisa dilakukan secara *online* atau tatap maya.

pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu seperti dalam pemanfaatan pembelajaran *flipped classroom*. Menurut Hartia Novianti (2021) *flipped classroom* adalah pembelajaran dengan aktivitas belajar terbalik dengan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan *daring/online learning* dengan memanfaatkan teknologi. Sehingga, dengan adanya pembelajaran menggunakan *flipped classroom* dapat meminimalisir miskonsepsi siswa, memperkuat pengetahuan siswa serta dapat menjadikan siswa lebih mandiri untuk melakukan eksperimen dalam pembelajaran seperti pada konsep pemecahan masalah matematika.

Hasil penelitian Abuhmaid & Abood (2020) menjelaskan bahwa *flipped classroom* mendukung *self learning* atau kemandirian yang menjadikan siswa aktif dalam belajar. Melalui peningkatan motivasi, efikasi diri dan keterampilan belajar mandiri, yang berdampak positif pada prestasi belajar siswa Zainuddin, dkk (2019) Sánchez, dkk (2020). Karena, Wei, dkk (2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran memungkinkan siswa membuat catatan sambil menonton video dan melakukan diskusi ketika di kelas. Selain itu hasil penelitian Sánchez dkk (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan *flipped learning* pada pendidikan Sekolah Dasar dapat meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi, berpikir kritis, pengaturan diri dan berpengaruh terhadap kemampuan pengembangan keterampilan siswa.

Pembelajaran *flipped classroom* efektif terhadap *self-regulated learning* (Hidayah & Sumbawati, 2019). *flipped classroom* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika (Rohmatulloh & Nindiasari, 2021). Hal ini dipertegas juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Maemanah Shoimatul dkk (2019) bahwa kemampuan pemecahan masalah dengan model *flipped classroom* berkriteria sangat baik dan dengan harapan siswa dapat bersaing memenuhi kompetensi pendidikan abad 21.

Pembelajaran matematika dikenal sebagai pembelajaran yang sulit dan rumit terutama dalam menyelesaikan masalah matematika, banyak siswa yang tidak paham pada penggunaan rumus dalam menyelesaikan soal sehingga terjadi miskonsepsi yang akan berakibat pada penyelesaian masalah. Siswa belum

memahami konsep dasar materi dengan perkembangan teknologi sumber belajar sangat mudah untuk di akses baik dalam bentuk *online* maupun *offline*, berbentuk gambar maupun video.

Pemanfaatan media pembelajaran secara offline maka siswa dapat lebih mudah memahami konsep secara mandiri dan dapat mengkomunikasikan apa yang diperoleh sebelumnya ketika pembelajaran di kelas berlangsung untuk mengkomunikasikan dan meluruskan ketika ada miskonsepsi materi terjadi, selain itu juga dengan siswa belajar melalui video pembelajaran dapat melatih kemandirian belajar siswa. Sehingga siswa tidak berpaku pada konsep belajar bahwa sumber belajar hanyalah guru. Dari hasil observasi yang diperoleh bahwa terlihat masih adanya keterbatasan dalam penggunaan metode dan media yang di terapkan di kelas khususnya pada matapelajaran matematika, selain itu siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah matapelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan karena dikenal dengan rumus-rumus dan angka bahkan ditemukan masih ada beberapa siswa ketika mengerjakan tugas masih bergantung dengan orang lain dengan kata lain siswa tersebut masih belum memiliki kemandirian dalam belajar. Adapun media yang digunakan oleh guru monoton hanya mengandalkan pembelajaran di dalam kelas melalui media cetak atau video yang di tampilkan ketika pembelajaran berlangsung, hal ini besar kemungkinan siswa hanya belajar di sekolah dan siswa hanya mendapatkan konsep materi ketika di sekolah saja padahal dengan perkembangan teknologi pembelajaran tidak hanya di dapatkan di sekolah atau di ruang kelas melainkan siswa bisa belajar di lingkungan sekolah atau rumah.

Penggunaan *flipped classroom* menjadikan salah satu alternatif solusi dari permasalahan pendidikan dan pembelajaran terutama dalam pemecahan masalah matematika dan self regulated learning, dengan memanfaatkan *flipped classroom* menjadikan pembelajaran terjadi pada dua sisi yaitu dengan *online* dan *offline* sehingga menjadikan pembelajaran tanpa adanya batasan waktu dan jarak. Kebaharuan dari penelitian ini yaitu penerapan pembelajaran *flipped classroom* dengan tiga tahapan, tahapan yang pertama *before* menggunakan video pembelajaran dan buku saku, tahapan yang kedua *luring* melalui

pengemasan pembelajaran dengan metode pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dan tahapan yang ke tiga *after* dengan pemberian soal mengenai pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mengangkat judul “ Pengaruh *Flipped Classroom* Modifikasi *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *self-regulated learning* pada siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik terhadap pemecahan masalah dalam pecahan Matematika pada siswa SDN BLUKBUK 1?
2. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran *flipped classroom modifikasi TGT* dan *self-regulated learning* terhadap pemecahan masalah siswa SDN BLUKBUK 1?
3. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik pada siswa yang memiliki *self-regulated learning* tinggi ?
4. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik pada siswa yang memiliki *self-regulated learning* rendah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin di capai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik terhadap pemecahan masalah dalam pecahan Matematika pada siswa SDN BLUKBUK 1.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara pembelajaran *flipped classroom* modifikasi TGT dan *self-regulated learning* terhadap pemecahan masalah siswa SDN BLUKBUK 1.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik pada siswa SDN BLUKBUK 1 yang memiliki *self-regulated learning* tinggi.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan *flipped classroom* modifikasi TGT dan siswa yang belajar dengan saintifik pada siswa SDN BLUKBUK 1 yang memiliki *self-regulated learning* rendah.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi apabila akan dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman, wawasan dan gambaran tentang pentingnya pengaruh *flipped classroom* modifikais TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-regulated learning* pada materi pecahan Matematika kelas III.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan sekolah demi tercapainya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan solusi permasalahan mengenai pembelajaran dengan menggunakan *flipped classroom* modifikasi TGT dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-regulated learning* siswa pada materi pecahan Matematika kelas III.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-regulated learning* dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan sangat signifikan dengan kebutuhan penulis khususnya dan dunia pendidikan jenjang sekolah dasar pada umumnya.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*