

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Kemampuan tersebut sejak lama dikenal dengan istilah taksonomi bloom atau konsep tentang tiga model hierarki yang digunakan untuk mengklasifikasikan perkembangan pendidikan secara objektif. Peran pendidikan sangatlah penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dan negara. Hal tersebut menjadikan pendidikan sebagai suatu hal yang wajib ditempuh oleh tiap individu di Indonesia.

Tujuan pendidikan tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar tujuan pendidikan tercapai dengan maksimal maka dibutuhkan sebuah kurikulum sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Berdasarkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang tertuang dalam Pasal 37 Ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum wajib memuat 10 mata pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena memberikan kontribusi yang sangat berarti dalam berbagai dimensi kehidupan berupa kebutuhan praktis maupun sebagai pendukung bidang ilmu lainnya. Mata pelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, mata pelajaran Matematika perlu dipelajari dan dipahami serta membutuhkan perhatian khusus dalam memperdalam ilmunya. Keberhasilan proses pembelajaran Matematika dapat diukur dari keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

tersebut. Salah satu indikator keberhasilan peserta didik yaitu dapat dilihat dari hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Terlebih pada hasil belajar kognitif yang merupakan aspek utama dalam pendidikan dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan peserta didik. Kognitif sendiri berarti berkaitan dengan proses berfikir nalar. Dalam aspek kognitif dibagi lagi menjadi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Semakin banyak aspek kognitif yang dikuasai peserta didik maka akan semakin bagus dalam perkembangannya. Begitupula dengan hasil belajar, jika hasil belajar yang didapatkan peserta didik baik maka dapat dikatakan proses pembelajaran berhasil, sedangkan hasil belajar yang buruk menunjukkan kegagalan proses pembelajaran. Mengingat pentingnya mata pelajaran Matematika bagi peserta didik maka proses pembelajaran tersebut harus dirancang dengan sangat baik.

Namun pentingnya Matematika nyatanya belum disadari benar oleh sebagian peserta didik. Hasil belajar yang rendah akibat dari kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran ini serta stigma negatif yang berkembang di masyarakat luas bahwa mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang sulit merupakan faktor utama sehingga peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas serta tidak dapat menjawab pertanyaan guru pada saat berdiskusi. Ditambah lagi dengan belum optimalnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga mengakibatkan ketidak maksimalnya proses pembelajaran dan bermuara pada nilai ulangan harian Matematika yang rendah khususnya pada materi Pengolahan Data ranah kognitif jenjang C3 (aplikasi), C4 (analisis), C5 (sintesis), dan C6 (Evaluasi). Permasalahan rendahnya hasil belajar Matematika didukung oleh penelitian dari M. Sofiyudin dan Alfi di SDN Cidadap 01 Karangpucung, yaitu:

Mata pelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik karena pelajaran ini selain memerlukan pemikiran ekstra juga memerlukan keseriusan peserta didik dalam mengikuti prosesnya.

Penelitian tersebut menyatakan bahwa permasalahan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Matematika dikarenakan mata pelajaran tersebut kurang diminati oleh peserta didik yang beranggapan bahwa mereka harus berfikir ekstra atau maksimal dan juga diperlukan keseriusan yang tinggi dalam mempelajarinya. Hal tersebut dapat mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran Matematika di kelas.

Kemudian didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Gita dkk di SDN 01 Panarukan, yaitu:

Peserta didik tidak menunjukkan kegemaran pada mata pelajaran Matematika. Pada umumnya mereka sejak awal memiliki pendapat bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit karena berkaitan dengan angka-angka serta rumus yang begitu banyak dan membingungkan.

Dapat diambil kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa hasil belajar yang rendah juga diakibatkan oleh peserta didik yang sejak awal sudah menilai kurang baik terhadap mata pelajaran Matematika. Sebagian dari mereka percaya bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan berkaitan dengan angka dan rumus yang begitu membingungkan. Kesan pertama yang kurang baik akan menghambat proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mempersiapkan dengan baik terkait pembelajaran di kelas.

Permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar yang rendah juga dialami salah satu Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Pondok Kelapa khususnya kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi Pengolahan Data. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian Matematika khususnya materi Pengolahan Data lebih rendah dari rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran lainnya. Jika dilihat secara detil, hasil belajar Matematik materi Pengolahan Data yang kebanyakan peserta didik menjawab salah yaitu pada tingkat C3 (mengaplikasi), C4 (menganalisis),

C5 (mensintesis), dan C6 (mengevaluasi). Salah satu faktor dari sekian banyak penyebab hasil belajar Matematika rendah yaitu karena belum maksimalnya pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajar.

Pembelajaran Matematika yang sangat penting dibandingkan dengan hasil belajar yang cukup rendah tidak dapat dibiarkan begitu saja. Perlu adanya upaya dalam meningkatkan hasil belajar Matematika agar kebermanfaatan dari mata pelajaran tersebut dapat dirasakan oleh khususnya peserta didik dan juga demi kualitas sumber daya manusia yang unggul. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya bagi peserta didik kelas V SD pada materi Pengolahan Data yaitu dengan penerapan model *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint*.

Model *Flipped Classroom* merupakan pembelajaran campuran (*blended learning*) yang membalikkan lingkungan belajar di kelas dengan di luar kelas (*online class*). Secara sederhana pelaksanaan model ini diawali dari pembelajaran di rumah secara *online*. Pada saat pembelajaran *online*, peserta didik akan menerima materi berupa video pembelajaran yang dikirimkan oleh guru melalui aplikasi *Teachmint*. Video tersebut dipelajari oleh peserta didik secara mandiri di rumah untuk nantinya sebagai bekal pengetahuan di sekolah. Selanjutnya pada keesokan harinya di sekolah, peserta didik akan memperdalam konsep pembelajaran materi dengan diskusi, penyamaan persepsi, dan tanya jawab. Pendapat (Ayu, 2021) mengenai *Flipped Classroom* merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar karena peserta didik memiliki pengalaman belajar yang jauh lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini sangat tepat diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar karena pada saat pembelajaran di rumah, peserta didik dapat menciptakan pemahamannya sendiri dengan mengulang materi berupa video pembelajaran apabila belum dimengerti. Bagi peserta didik yang sudah mengerti maka akan

diperdalam saat pembelajaran di dalam kelas. Begitupun bagi peserta didik yang memang masih ada pertanyaan terkait materi maka dapat memperjelas pemahaman pada saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya telah banyak mengangkat permasalahan tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbagai model pembelajaran. Dalam penelitian (Mujiburahman et al., 2020) hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri Tayem Timur 04 materi Pengukuran Panjang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* lebih baik dibandingkan dengan model *Teams Game Tournament*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Gita et al., 2023) menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan lagu daerah memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada kelas V SD Negeri 01 Penarukan. Selain itu beberapa penelitian terdahulu juga telah menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dan menunjukkan hasil yang positif. Dalam penelitian (Reni, 2023) motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 5 Makassar dapat meningkat menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Selanjutnya, penelitian oleh (Aini & Sri, 2021) menghasilkan terdapat pengaruh positif dari diterapkannya model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Pinang Ranti 02. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Bayu et al., 2022) menggunakan model *Flipped Classroom* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 4 Sangsit mata pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas tampaknya masih jarang penelitian yang membahas pengaruh model *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD pada materi Pengolahan Data.

Berdasarkan seluruh pemaparan di atas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Flipped*

Classroom berbasis Aplikasi *Teachmint* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” untuk membuktikan mengenai apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Matematika materi Pengolahan Data. Hal pembeda dari penelitian ini terhadap penelitian terdahulu yaitu model pembelajaran *Flipped Classroom* dipadukan dengan aplikasi *Teachmint* serta permasalahan hasil belajar Matematika dengan materi Pengolahan Data. Melalui pemaduan model dengan aplikasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik materi Pengolahan Data kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika yang rendah diakibatkan oleh kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran Matematika yang disebabkan oleh pendapat bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang memerlukan berfikir ekstra dan keseriusan dalam mempelajarinya sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran di kelas.
2. Stigma negatif yang berkembang di masyarakat umum yang menyatakan bahwa Matematika adalah pelajaran yang menakutkan karena berhubungan dengan angka dan rumus yang membingungkan sehingga proses pembelajaran yang tidak maksimal menyebabkan peserta didik tiap siap dalam pembelajaran.
3. Rendahnya nilai rata-rata ulangan harian Matematika materi Pengolahan Data dibandingkan dengan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran lainnya.
4. Belum maksimalnya pembelajaran Matematika yang menerapkan *student center* dalam prosesnya.

C. Pembatasan Masalah

Dari sekian faktor permasalahan terkait penelitian, dengan pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga, dan pembiayaan maka pembatasan ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD pada materi Pengolahan Data.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD?

E. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Flipped Classroom* berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian terbagi menjadi 2, yaitu kegunaan secara teoretik dan praktis. Berikut adalah penjelasannya:

1. Kegunaan Secara Teoretik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi *teachmint* terhadap hasil belajar Matematika siswa tingkat sekolah dasar dengan metode pembelajaran *flipped classroom*.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bagi seluruh siswa yang hasil belajar Matematikanya turun dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbasis aplikasi *teachmint*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi seluruh guru dalam memilih platform yang tepat guna mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Sehingga guru tidak perlu banyak memikirkan terkait penggunaan platform-platform dalam menunjang penyampaian materi. Guru dapat lebih fokus dalam menyiapkan strategi pembelajaran di kelas yang tepat agar anak tertarik dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Terkhusus untuk muata pelajaran Matematika, diharapkan rata-rata hasil belajar Matematika siswa di sekoah tersebut dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan penulisan karya ilmiah, pemikiran kritis, sistematis dan logis, keahlian dalam bidang keilmuan, dan sebagai sumbangsih nyata bagi dunia akademisi.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya untuk pengembangan pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* berbasis aplikasi *teachmint* terhadap variable-variabel lainnya guna meningkatkan pendidikan di Indonesia.