

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar dan wajib diperoleh oleh setiap manusia. Dengan memperoleh pendidikan manusia bisa mengembangkan potensinya sehingga mampu menghadapi segala bentuk perubahan akibat adanya kemajuan teknologi. Oleh karena itu, di Indonesia pendidikan merupakan salah satu hak asasi manusia yang wajib dipenuhi. Hal ini tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Untuk menjalankan konstitusi ini, pemerintah membuat program wajib belajar 12 tahun yaitu enam tahun di sekolah dasar, tiga tahun di sekolah menengah pertama dan tiga tahun di sekolah menengah atas.

Kegiatan pembelajaran di semua tingkat pendidikan haruslah mengarah untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu materi pembelajaran diatur sedemikian rupa dalam bentuk kurikulum. Salah satu materi pembelajaran wajib yang ada dalam kurikulum adalah matematika. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013; pasal 77I ayat 1, pasal 77J ayat 1, dan pasal 77K ayat 2 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dapat dilihat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib pada struktur kurikulum.

Matematika bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berpikir secara logis sistematis dan kritis. Kemampuan ini akan berguna bagi

peserta didik dalam menghadapi perubahan yang terjadi di dunia yang selalu berkembang. Marfu'ah, dkk. (2022:50) menyebutkan bahwa tujuan belajar matematika salah satunya untuk meningkatkan kemampuan berpikir, dimana kemampuan berpikir matematis merupakan aktivitas mental yang membentuk inti berpikir dalam proses berpikir, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, di mana ketiga proses tersebut saling terkait. Nugroho, dkk. (2019:21) juga berpendapat bahwa melalui matematika, peserta didik dapat berlatih berpikir logis, analitik, abstraksi dan kreatif.

Berdasarkan tujuan matematika di atas, maka seharusnya matematika itu menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai dan diminati oleh peserta didik. Namun kenyataannya Nugroho, dkk. (2019:21) menyebutkan pembelajaran matematika dipandang sebagai pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Aprilia & Fitriana, (2022:34) menyatakan bahwa pembelajaran matematika itu dianggap sulit dan menjadi anggapan turun menurun oleh peserta didik dari generasi ke generasi dan menjadi mindset buruk.

Dari wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 23-26 November 2023 dengan guru kelas V di SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang, dapat dilihat bahwa masih ada peserta didik yang menganggap matematika itu adalah pelajaran yang sulit. Selain itu permasalahan dalam pembelajaran matematika juga muncul karena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep/materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajarinya. Banyaknya kegiatan sekolah yang mengganggu jam pembelajaran juga menjadi permasalahan karena guru harus mengejar pembelajaran, oleh

karena itu pembelajaran menjadi padat sedangkan waktu yang tersedia tidak banyak. Akhirnya mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran matematika.

Pemahaman peserta didik yang kurang terhadap materi pembelajaran matematika mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentasi jumlah peserta didik yang tuntas pada hasil ujian sumatif tengah semester peserta didik kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang Tahun Ajaran 2023/2024 berikut ini:

Tabel 1 Hasil Ujian Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang

No	Kelas	KKTP	Jumlah Peserta didik yang Tuntas	Persentase yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase yang tidak tuntas
1	Kelas VA	75	27	100%	0	0%
2	Kelas VB	75	18	66,66%	9	33,33%
3	Kelas VC	75	14	50 %	14	50 %
4	Kelas VD	75	17	68 %	8	42 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih ada yang rendah. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis teknologi. Teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi semua kalangan termasuk peserta didik sekolah dasar. Keadaan ini harusnya memotivasi guru untuk mendesain pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam

pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Flipped Classroom* (FC). Model pembelajaran *Flipped Classroom* memanfaatkan teknologi masa kini yang mendukung penyediaan materi pembelajaran yang dapat diakses secara online bagi peserta didik yang dapat berupa video pembelajaran (Simanjuntak, dkk. 2023:2396).

Model *Flipped Classroom* menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran digunakan agar siswa dapat belajar di rumah dengan lebih baik karena video dapat diulang-ulang (Chandra & Nugroho, 2016). Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *liveworksheet*. Media interaktif *liveworksheet* ini sudah mencakup video pembelajaran, paparan materi dan pertanyaan yang menyangkut materi yang ada di media dan video pembelajaran. Video yang digunakan diambil dari youtube lalu dipilah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dengan memperhatikan beberapa kriteria yaitu (1) video pembelajaran yang menarik dari segi tampilan, (2) bahasa yang mudah dipahami dan (3) mempunyai visual yang jelas. Pertanyaan yang ada di media bisa langsung dijawab dalam media interaktif tersebut yang nantinya akan langsung terkirim ke mail-box yang ada di akun guru. Jadi guru bisa memantau siapa saja peserta didik yang telah membuka dan mengisi media pembelajaran tersebut.

Media interaktif *liveworksheet* dirancang sedemikian rupa supaya menarik dan mudah digunakan dimana dan kapan saja. Untuk memudahkan dalam mengaksesnya, media interaktif *liveworksheet* ini akan dikirimkan ke grup *WhatsApp* kelas dalam bentuk link. Peserta didik cukup mengklik link

yang dikirimkan, maka peserta didik akan langsung diarahkan ke media interaktif *liveworksheet*.

Model *Flipped Classroom* tidak menerapkan proses belajar seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya peserta didik mempelajari materi pelajaran di rumah secara *online* sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa pendalaman konsep dengan mengintensifkan pemberian latihan berbasis masalah dan proyek (Kurniawati, dkk. 2019:10). Jhonson menjelaskan *Flipped Classroom* adalah bentuk pembelajaran yang mengurangi kapasitas pembelajaran di kelas dengan memaksimalkan interaksi satu sama lain yaitu guru, peserta didik dan lingkungannya (Simamora & Siregar, 2021:75). Jam pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan dengan membahas materi yang belum dipahami saja. Selain itu dengan mengerjakan latihan/tugas di sekolah, maka ketika peserta didik mengalami kesulitan dapat langsung berkonsultasi dengan guru atau temannya sehingga permasalahan tersebut dapat dipecahkan (Fauzi, dkk. 2022:1539). Disini guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan permasalahan yang dialami peserta didik sehingga guru bisa melaksanakan tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi matematika sangat bergantung dengan kemampuan guru mengelola pembelajaran yang menciptakan kondisi peserta didik untuk belajar. Guru harus mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran karena banyak teori menyatakan jika peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran

maka pembelajaran tersebut akan berhasil (Lapase, 2021). Salah satu bentuk pembelajaran yang bisa di implementasikan adalah pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan. Pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami pengetahuan dengan melatih peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan selama pengerjaan proyek. Hal ini tentu saja akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dalam penelitian ini proyek yang akan dibuat adalah aquarium dari kardus yang berbentuk bangun ruang. Peserta didik secara berkelompok akan diminta untuk merancang satu buah aquarium yang berbentuk bangun ruang sesuai dengan keinginan mereka. Peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan ukuran dari aquarium yang akan dibuat. Setelah itu peserta didik akan diminta untuk menghitung berapa banyak kardus yang dihabiskan untuk membuat aquarium tersebut dengan menggunakan rumus luas permukaan. Lalu peserta didik juga diminta untuk menghitung berapa banyak air yang bisa ditampung oleh aquarium tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul: **Pengaruh Model *Flipped Classroom* Berbantuan Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Matematika masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit terlebih oleh peserta didik.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep/materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajarinya
3. Waktu pembelajaran yang kurang untuk materi pembelajaran yang cukup padat.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Waktu pembelajaran yang kurang untuk materi pembelajaran yang cukup padat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh model

Flipped Classroom berbantuan proyek terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Flipped Classroom* berbantuan proyek terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan proyek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar dan mendapat pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan.

b. Bagi guru, dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menerapkan model *Flipped Classroom* berbantuan proyek dalam pembelajaran matematika, dan memotivasi guru untuk menggunakan teknologi dalalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah, sebagai informasi dan pertimbangan dalam menerapkan model *Flipped Classroom* berbantuan proyek sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

- d. Bagi peneliti, mendapatkan pemahaman dan pengalaman dalam menerapkan model *Flipped Classroom* berbantuan proyek pada pembelajaran matematika

