

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang kompleks, dimulai dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pada pendidikan tinggi. Masalah yang terkait dalam dunia pendidikan juga kompleks, mulai dari siswa, guru, kualitas pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, sekolah dsb. Pendidikan dalam sejarah peradaban manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling penting. Aktivitas ini telah dimulai sejak manusia pertama ada di dunia sampai berakhirnya kehidupan di muka bumi ini, bahkan kalau mundur lebih jauh, kita akan mendapatkan bahwa pendidikan mulai berproses sejak Allah SWT menciptakan manusia pertama yaitu Adam a.s di surga dan Allah SWT telah mengajarkan kepada beliau semua nama yang oleh para malaikat belum dikenal sama sekali.¹

Kemajuan dalam dunia pendidikan saat ini sudah sangatlah pesat, apa lagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Pendidikan menjadi salah satu modal penting untuk memajukan sebuah bangsa karena kesejahteraan dan kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikannya. Berdasarkan pengamatan pendidikan di Indonesia, kita akan mendapatkan bahwa beberapa guru

¹ Hamdani, 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. h.5.

matematika selama ini masih terbiasa mengajar dengan metode ceramah dan penyampaiannya cenderung monoton sehingga siswa cenderung pasif. Mereka menerima konsep matematika sebagai produk jadi. Guru lebih memfokuskan siswa untuk mengingat “cara-cara” yang mereka ajarkan dalam memecahkan soal daripada menstimulasi mereka untuk mengonstruksi pengetahuan, akibatnya, pengetahuan yang diperoleh siswa kurang bermakna dan cepat terlupakan.²

Selain itu dalam ayat- ayat Al-Quran juga dapat kita lihat :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى
وَرَحْمَةٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya :

*Hai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman.*³ (QS. Yunus: 57)

Selanjutnya, dalam surah Al-maidah ayat 16 juga di jelaskan

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ
بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: *Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang*

² Netriwati, 2012, *Perencanaan Pembelajaran Matematika, Fakta Pess Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung*,h. 3.

³ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Al-hidayah* (tangerang selatan: kalim.2011).h.216

*benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.*⁴ (QS. Al-maidah: 16)

Berdasarkan uraian di atas telah diterangkan bahwa betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Karena disaat kita dilahirkan kita tidak mengetahui suatu apapun. Pendidikan utama diberikan oleh orang tua melalui komunikasi secara bertahap dengan mengenalkan hal-hal yang ada pada dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan itu untuk menuntun manusia dalam memahami, menghayati, serta menghubungkan dirinya sendiri, orang lain, dan objek yang ada dilingkungannya baik berupa agama, budaya, adat istiadat, maupun teknologi yang berkembang pada masa kini. Oleh karena itu, dunia pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya dengan melakukan inovasi dalam dunia pendidikan. Inovasi yang dilakukan biasanya dengan memperhatikan tiga alasan penting, yaitu efisien, efektif, dan kenyamanan. Efisien maksudnya waktu yang tersedia bagi guru harus dimanfaatkan sebaik-baiknya. Efektif maksudnya pelajaran yang diberikan harus menghasilkan suatu hasil yang bermanfaat bagi peserta didik atau masyarakat. Sedangkan kenyamanan berarti sumber belajar, media alat bantu

⁴ *Ibid*.h.111.

belajar dan metode yang dipilih harus mampu membangkitkan motivasi atau gairah baik bagi peserta didik maupun bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah, guru dan orang tua selalu berupaya agar kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menjadi lebih baik. Namun, usaha-usaha yang telah dilakukan tersebut belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah membawa dampak besar pada berbagai bidang dalam kehidupan manusia dewasa ini, beituapun dalam bidang pendidikan. Kualitas pendidikan secara umum merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, hal ini menurut para pelaku pendidikan terutama guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas. Hakekat pendidikan pada dasarnya adalah untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau pelatihan agar menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar bukan suatu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar dapat tujuan pembelajaran dapat dicapai.⁵

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar. Matematika tidak hanya diperlukan untuk mempelajari matematika lebih lanjut dalam jenjang yang lebih tinggi, tetapi juga diperlukan untuk ilmu-ilmu lain. Menurut anggapan masyarakat

⁵ Fradila Yulierti, Mulyoto Dan Leo Agung S. "Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan Program Pasca Sarjana UNS*, Vol. 13 No. 2 (september 2015, h. 5

umum, bahwa salah satu pelajaran yang sulit pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah matematika. Hal ini karena matematika itu berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak yang diwujudkan dalam simbol-simbol.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk merubah pandangan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat memberikan ruang gerak yang cukup bagi siswa dalam mengembangkan segala potensi serta keterampilan yang dimilikinya. Salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menjadi lebih baik yang sudah diterapkan dinegara-negara Amerika adalah model *Flipped Classroom*.⁶

Berdasarkan *Pra-survei* pada MAN Krui Pesisir Barat. Hasil dari wawancara guru matematika kelas X yang bernama bapak Purwanto mengatakan bahwa guru masih kesulitan menemukan model pembelajaran yang sesuai terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa-siswi merasa jenuh dan bosan.

Namun fakta di lapangan menunjukkan hasil rata-rata nilai ujian semester sebagian besar belum lulus KKM, dan juga hasil belajar matematika peserta didik saat ini masih tergolong rendah, oleh karena itu, model *Flipped Classroom* nantinya diharapkan dapat membantu guru dalam kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

⁶ *Ibid*.h.6.

Model *Flipped classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar dikelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa.⁷ Dengan mengerjakan tugas disekolah diharapkan ketika siswa mengalami kesulitan dapat langsung dikonsultasikan dengan temannya atau dengan guru sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengkaji Kemampuan Pemahaman konsep Matematis dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa MA, serta penulis melakukan penelitian dengan judul penerapan model *flipped classroom* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa MA.

Berikut hasil penelitian yang mendukung pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* yaitu:

1. Dalam jurnal Matematika Herry Novis Damyanti, Utama dan Suyatmini yang berjudul “Model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* di

⁷ *Ibid.h.5.*

Sekolah Menengah Kejuruan”. Menyatakan bahwa “ hasil rerata sikap kreatif dan menunjukkan peningkatan 1,84 kelas XI PM 1 dan 1,57 kelas XI TSM 1. Aspek ketrampilan sebesar 1,09 kelas XI PMI, dan 1,53 XI TSM 1. Efektivitas model menggunakan statistik uji analisis kovariansi (ankova) menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga model pembelajaran berbasis *Flipped Classroom* yang diterapkan pada kelas XI SMKN 1 Gedang Sari.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Herry Novis Damayanti dan sutama dalam jurnal yang berjudul “Efektivitas *Flipped Classroom* terhadap sikap dan ketrampilan belajar matematika di SMK”. Menyatakan bahwa,” hasil penelitian ini adalah efektivitas model pembelajaran matematika berbasis *Flipped classroom* kelas XI SMKN 1 yang menunjukkan rerata sikap kreatif terjadi peningkatan 1,84 kelas XI PM 1 dan 1,30 kelas XI TSM 1. Sikap tanggung jawab sebesar 1,84 kelas XI PM 1 dan 1,57 kelas XI TSM 1. Aspek keterampilan sebesar 1,09 kelas XI PMI, dan 1,53 XI TSM 1. Aspek ketrampilan sebesar 1,09 kelas XI PM 1, dan 1,53 XI TSM 1. Efektivitas model menggunakan statistik uji analisis non parametrik *mann-whitney* menunjukkan tingkat signifikansi masing-masing sebesar 0,003; 0,008; 0,009 lebih kecil dari 0,05 sehingga model pembelajaran berbasis *Flipped Classroom* yang diterapkan pada kelas XI SMKN 1 Gedangsari efektif untuk meningkatkan sikap kreatif, tanggung jawab, dan ketrampilan belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Edi Prayitno, Lusi Rachmiazasi Masduki dari jurnal ilmiah pendidikan matematika Volume 1 Nomor 2, yang berjudul “pengembangan Media Blended Learning dengan model *Flipped Classroom* pada mata kuliah pendidikan matematika II”. menyatakan bahwa “ hasil penelitian menunjukkn bahwa produk desain Blended Learning telah divalidasi oleh 2 orang validator ahli materi dan media dengan rata-rata validasinya 90,5 dan 92,5 artinya produk Blended Learning layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah pendidikan matematika II di universitas terbuka, kemudian Blended Learning telah diterapkan dalam proses tutorial dengan mahasiswa wajib untuk membuka materi, video pembelajaran, kuis dan respon timbal balik mahasiswa dengan mahasiswa wajib membukanya di rumah masing-masing sebelum proses tutorial Online.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang lebih baik dengan menggunakan model *flipped classroom*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Guru masih kesulitan menemukan model pembelajaran yang sesuai.
2. Metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga membuat peserta didik jenuh dan bosan.

3. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis dalam mempelajari dan menyelesaikan soal matematika peserta didik.
4. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dalam permasalahan penelitian diatas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu tentang penerapan model *flipped classroom* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa MA

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian, yaitu: Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan model *Flipped Classroom* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan model *Flipped Classroom* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk beberapa pihak diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi siswa

- a. Dengan menggunakan model *Flipped Classroom* diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik baik disekolah maupun di rumah
- b. Mampu memberikan sikap positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa khususnya mata pelajaran matematika

2. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi bagi peserta didik

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah

4. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman secara langsung bagaimana penggunaan model pembelajaran yang baik dan menyenangkan

G. Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model *Flipped classroom* adalah model yang dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum

dipahami siswa. Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

2. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Konvensional atau tradisional adalah pengajaran yang diberikan guru kepada sejumlah murid secara bersama-sama dengan cara yang telah biasa dipakai.

Pembelajaran Konvensional juga merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.