

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Jalur pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga arah yaitu pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan informal secara umum bisa digambarkan sebagai pendidikan dari lingkungan keluarga sebelum seorang anak menginjak masa sekolah. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di dalam suatu institusi resmi yang disebut sekolah. Sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan tambahan di luar sekolah. Konteks pembicaraan mengenai pendidikan lebih mengarah pada pendidikan formal di sekolah. Pendidikan di sekolah terlaksana dalam suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari beberapa komponen seperti: guru, siswa, dan materi pembelajaran. Guru dalam suatu proses pembelajaran berperan sebagai subjek pembelajar, dan siswa sebagai peserta ajar. Materi pembelajaran merupakan pengait antara keduanya dalam suatu proses belajar, dalam pelaksanaannya akan terjadi hubungan timbal balik antara komponen-komponen pembentuk pembelajaran.

Dalam pembelajaran di sekolah, ditentukan suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Yamin, 2009: 27). Secara umum aspek kognitif mencakup hasil belajar intelektual, dan aspek afektif berkenaan dengan sikap, sedangkan aspek psikomotor berkenaan dengan hasil keterampilan dan kemampuan

bertindak. Pada pembentukan dan sumber daya manusia, pendidikan di sekolah membagi kompetensi-kompetensi siswa dalam suatu mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang di dalamnya terdapat aspek kognitif.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pada pola pengajaran konvensional guru lebih berperan dominan, sehingga siswa cenderung bersifat pasif. Pola pengajaran konvensional telah menetapkan siswa untuk memperhatikan pengajaran guru di kelas. Siswa cenderung diam, mendengarkan, dan mencatat hal-hal yang penting dari pelajaran. Siswa kemudian akan diberikan sebuah penilaian untuk pekerjaan rumah untuk menunjukkan penguasaan topik.

Minat merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam prestasi belajar khususnya dalam kemampuan kognitif. Minat merupakan kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan. Siswa akan terdorong untuk belajar manakala memiliki minat belajar. Minat belajar tersebut akan mampu mendukung siswa untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari kondisi sebelumnya dan mencapai prestasi belajar yang baik pula.

Suatu strategi yang bisa digunakan sebagai acuan guru dalam memberikan pengaruh minat belajar dalam pembelajaran matematika yaitu strategi *flipped classroom*, karena dengan strategi *flipped classroom* siswa dapat belajar dari video tutorial yang diberikan oleh guru. Sehingga dalam belajar siswa tidak mudah bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari

guru. Pembelajaran dengan *flipped classroom* siswa pertama mempelajari topik sendiri, biasanya menggunakan pelajaran video yang dibuat oleh instruktur atau bersama oleh pendidik lain, seperti yang disediakan oleh Akademi Khan. Di dalam kelas, murid kemudian mencoba untuk menerapkan pengetahuan dengan memecahkan masalah dan melakukan kerja praktek. Peran guru dalam pembelajaran adalah memberikan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan, bukan untuk memberikan pelajaran awal, sehingga guru dapat menghabiskan lebih banyak waktu berinteraksi dengan siswa, bukan mengajar. Hal ini memungkinkan waktu di dalam kelas yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis tambahan, termasuk penggunaan instruksi dibedakan dan pembelajaran berbasis proyek.

Dalam implementasi strategi *flipped classroom* di Indonesia, belum semua sekolah dapat menerapkannya. Penggunaan video tutorial yang diakses siswa melalui internet, menuntut siswa dan guru dalam penguasaan teknologi dan informasi. Selain itu pentingnya keberadaan fasilitas seperti komputer, laptop, dan internet mendukung penggunaan strategi *flipped classroom*. Salah satu sekolah yang memungkinkan dalam penggunaan strategi *flipped classroom* adalah SMA Negeri 1 Surakarta, mengingat bahwa sekolah ini telah mempunyai media *e-learning* dalam pembelajaran, para guru yang menguasai teknologi dan informasi, serta sarana dan prasarana yang menunjang telah tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian tentang “Implementasi Strategi *Flipped Classroom* dalam Pembelajaran Matematika

terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau dari Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Surakarta”. Setelah penelitian dilakukan diharapkan penerapan strategi *flipped classroom* dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Dengan adanya minat belajar yang tertanam dalam diri setiap siswa, hal ini akan menjadikan mereka lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Adanya minat belajar yang baik bagi siswa akan meningkatkan ketekunan serta memperbesar kemungkinan siswa untuk berkreasi dan berprestasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum diketahui efektifitas strategi *flipped classroom* dalam pembelajaran matematika.
2. Siswa cenderung tidak melakukan pembelajaran ketika di luar jam sekolah.
3. Waktu siswa belajar di rumah digunakan hanya ketika mendapatkan tugas.
4. Masih rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari luasnya masalah yang dibahas dan kesalah pahaman maksud serta demi keefektifan dan keefisienan penelitian ini, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada :

1. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flipped classroom* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol.

2. Minat belajar siswa

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan kecenderungan individu yang tetap untuk memperhatikan dan belajar matematika.

3. Kemampuan kognitif matematika

Pencapaian kemampuan kognitif dalam penelitian ini dibatasi dalam pencapaian nilai kognitif pada sub pokok bahasan peluang. Dalam hal ini adalah nilai tes sub pokok bahasan peluang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan uraian di atas, maka dapat dirumuskan tiga permasalahan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan strategi *flipped classroom* terhadap kemampuan kognitif matematika?
2. Apakah ada pengaruh minat belajar siswa terhadap kemampuan kognitif siswa?
3. Apakah ada interaksi antara strategi *flipped classroom* ditinjau dari minat belajar siswa terhadap kemampuan kognitif matematika?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan strategi *flipped classroom* mempengaruhi minat belajar peserta didik.
2. Mengetahui ada tidaknya pengaruh positif keterampilan proses strategi *flipped classroom* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.
3. Mengetahui apakah minat belajar peserta didik melalui strategi *flipped classroom* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada kualitas pembelajaran matematika. Utamanya pada pengaruh minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *flipped classroom*.

Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil menuju pembelajaran yang lebih mementingkan proses dan lebih menyenangkan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

- 1) Dengan menggunakan strategi *flipped classroom* yang dilengkapi tugas terstruktur diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik baik di sekolah maupun di rumah.
- 2) Mampu memberikan sikap positif terhadap kemampuan kognitif siswa khususnya mata pelajaran matematika.

### 2. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran matematika 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 strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan.