

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyatakan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan diperlukan guru yang mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sedangkan dalam Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Isi. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Untuk mencapai maksud tersebut diatas diperlukan pemahaman dan ketrampilan guru terhadap model-model pembelajaran

Teori pendidikan telah dikembangkan untuk membantu meningkatkan model pembelajaran. Perubahan pendidikan mulai berkembang perlahan, namun perkembangan Komputer dan teknologi jaringan selama dekade terakhir menawarkan model pendidikan baru dan cara-cara yang unik untuk terhubung dengan siswa mereka, menginformasikan, berkolaborasi, dan menilai proses pembelajaran (Thad Crews, 2014). Banyak lembaga-lembaga tradisional telah mengembangkan kapasitas mereka dalam pembelajaran online namun disisi lain tetap mempertahankan elemen penting dari tatap muka tradisional.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada siswa kelas XI SMKN 1 Gedangsari tentang model belajar matematika. Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran, tanpa tahu materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut. Siswa secara pasif menunggu materi yang akan disampaikan oleh guru, model pembelajaran bersifat monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisif, guru mentransfer dan menyampaikan konsep-konsep secara langsung kepada peserta didik.

Siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru pada hari tersebut. Guru menjadi sumber belajar pertama dan utama dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut terjadi karena peserta didik belum mampu untuk diarahkan sebagai subyek dalam belajar. Fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran matematika juga belum tersedia secara maksimal seperti belum tersedianya media-media pembelajaran matematika. Hal ini mengakibatkan siswa pada umumnya hanya bisa mencapai tingkat penanaman konsep (mengingat dan memahami) materi yang disampaikan oleh guru dan dikategorikan dalam kategori rendah dalam Taksonomi Bloom, tanpa bisa menjangkau pada tingkat selanjutnya seperti mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Implikasi dari model pembelajaran tersebut terlihat dalam hasil Tes Pengendali Mutu (TPM) pada kelas XI SMKN 1 Gedangsari Gunungkidul menunjukkan bahwa 19% siswa yang lolos KKM (7,00) pada tahun ajaran 2013/2014 sedangkan pada tahun Pelajaran 2014/2015 sebanyak 28% lolos

KKM . Selain itu sesuai dengan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mengharuskan siswanya untuk mengikuti Praktek Industri (PI) di sebuah Dunia usaha/ Dunia Industri (DUDI) selama 3 bulan. Hal itu mengakibatkan pembelajaran kelas XI menjadi kurang efektif dengan terbatasnya waktu pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu mengembangkan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk meneliti sejauh mana efektivitas siswa dalam pembelajaran Matematika. Model Pembelajaran berbasis *Flipped Classroom* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dahulu para pendidik umumnya menggunakan model pembelajaran ceramah, dimana model pembelajaran ceramah mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran kemudian beralih pada model alternative yang disebut *Flipped Classroom*. Menurut Graham Brent Johnson (2013) *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung tapi memaksimalkan interaksi satu-satu. Strategi ini memanfaatkan teknologi yang mendukung materi pembelajaran tambahan bagi siswa yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* kapanpun dan dimanapun. Sedangkan waktu pembelajaran di kelas digunakan siswa untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan proyek, keterampilan praktik, dan menerima umpan balik tentang kemajuan mereka.

Model *Flipped Classroom* memberikan apa yang umumnya di lakukan di kelas dan apa yang umumnya dilakukan sebagai pekerjaan rumah kemudian dibalik atau ditukar. Sebelumnya siswa datang ke kelas untuk mendengarkan penjelasan guru selanjutnya mereka pulang untuk mengerjakan latihan soal. Sekarang yang terjadi adalah siswa membaca materi, melihat video pembelajaran sebelum mereka datang ke kelas dan mereka mulai berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah, dengan bantuan siswa lain maupun guru, melatih siswa mengembangkan kefasihan prosedural jika diperlukan, inspirasi dan membantu mereka dengan proyek-proyek yang menantang dengan memberikan kontrol belajar yang lebih besar.

Peneliti berharap dengan pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* menjadi salah satu alternatif yang mengefektifkan model pembelajaran matematika. Keuntungan model pembelajaran *Flipped Classroom* antara lain : siswa bergerak dari tempat duduk mereka, membahas pekerjaan rumah di kelas memungkinkan seorang guru untuk mengetahui kesulitan muridnya dan gaya belajar mereka, guru lebih mudah memperbarui kurikulum dan menyesuaikannya untuk siswa, waktu pembelajaran di kelas lebih efektif dan kreatif, guru dapat melihat perkembangan siswa dalam sikap, perilaku, dan peningkatan belajar, dan penggunaan media belajar secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan tentang model pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru, proses pembelajaran bersifat langsung dalam suatu ruangan dan waktu yang terbatas. Untuk itu identifikasi masalah dapat dirinci sebagai berikut.

1. Model pembelajaran matematika yang selama ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Penyampaian materi umumnya hanya bersifat transmisif dan searah, yaitu dari guru ke siswa.
3. Belum ada kesiapan belajar siswa tentang materi yang akan disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Penggunaan model pembelajaran matematika yang belum efektif untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul terbukti dari rendahnya Tes pengendali Mutu (TPM)
5. Belum adanya pengembangan model pembelajaran Matematika yang efektif pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari, Gunungkidul.
6. Perlunya dilakukan pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* sehingga mampu menumbuhkan kesiapan belajar, sikap kreatif, dan tanggungjawab dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar peneliti lebih efektif, efisien, serta memiliki arah yang jelas. Secara umum penelitian dibatasi atas pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan efektivitas siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul. Sehingga pembatasan masalah tersebut dalam penelitian ini dapat dirinci menjadi tiga.

1. Pengelolaan model pembelajaran Matematika yang dilakukan pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari, Gunungkidul.
2. Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari, Gunungkidul.
3. Efektivitas model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari, Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ada tiga.

1. Bagaimanakah model pengelolaan pembelajaran Matematika kelas XI yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul?

2. Bagaimanakan pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul. Adapun tujuan khusus penelitian ini ada tiga.

1. Mendeskripsikan model pengelolaan pembelajaran matematika yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul.
2. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul.
3. Menguji efektivitas model pembelajaran matematika berbasis *Flipped Classroom* pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gedangsari Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang model pembelajaran Matematika berbasis *Flipped Classroom*, dan bahan untuk pengembangan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik untuk kepala sekolah, guru, peserta didik serta peneliti yang berikutnya.

a. Kepala sekolah

Bagi kepala sekolah sebagai peningkatan kualitas pembinaan potensi guru serta memberikan pengembangan model pembelajaran yang lebih baik. Manfaat lain bahan referensi dalam mengambil kebijakan dalam pengembangan sekolah dan tenaga kependidikan.

b. Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai peningkatan kualitas model pembelajaran matematika, dan menambah acuan model pembelajaran matematika berbasis kemandirian siswa sehingga proses belajar mengajar lebih variatif.

c. Peserta Didik.

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang model pembelajaran yang berpusat pada kemandirian siswa. Merangsang proses berfikir lebih kreatif, meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar matematika sehingga mampu menumbuhkan kesadaran bermatematika dalam kehidupan sehari-hari.