

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 membawa dampak ke seluruh sektor kehidupan di dunia, tak terkecuali Sektor pendidikan yang harus ditutup untuk menanggulangi penyebaran virus Corona. Lebih dari 91% populasi siswa di seluruh dunia harus menerima dampak atas ditutupnya sekolah karena Pandemi Covid-19 (Kemdikbud, 2020). Pemerintahan kita diminta tegas untuk melakukan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran online. Guru, orang tua, dan siswa bingung mengenai sistem pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pandemi Covid-19 ini. Pemerintah Indonesia pada akhirnya memutuskan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh melalui penerbitan Surat Edaran (SE) Kemendikbud No. 15 Tahun 2020. SE tersebut menegaskan bahwa pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan dua pendekatan, yaitu (1) pendekatan dalam jaringan, dan (2) pendekatan luar jaringan. Lebih lanjut, SE tersebut juga menegaskan bahwa satuan pendidikan boleh memilih pendekatan dalam jaringan, luar jaringan, ataupun keduanya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Demikianlah, meski sekolah ditutup untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka, pembelajaran tetap berlangsung dengan salah satu atau kedua dari pendekatan di atas tadi. Memang, saat ini satuan pendidikan di zona hijau dan kuning bisa melakukan pembelajaran tatap muka dengan izin dari dinas pendidikan dan satgas percepatan penanganan Covid-19 berdasarkan SKB empat menteri No. 03/KB/2020, No. 612 Tahun 2020, No. HK.01.08/Menkes/502/2020, No. 119/4536/SJ. Pembelajaran daring, menurut

Riyana (2019), berfokus kepada kecermatan siswa dalam mengolah berbagai informasi akademik yang disajikan virtual melalui perangkat pendukung pembelajaran daring (contoh: smartphone dan komputer). Pembelajaran daring, menurut Hadisi & Muna (2015), berakibat pada interaksi yang minim antara guru dengan siswa. Bahkan, dalam beberapa kasus, minimnya interaksi juga terjadi pada siswa dengan siswa. Rendahnya interaksi tersebut pada gilirannya menghambat terbentuknya values atas kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Terlebih lagi, pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru bagi guru maupun siswa. Maksud dan tujuan dari pembelajaran daring adalah memberi pelayanan pembelajaran jarak jauh yang berkualitas, masif, dan terbuka. Tercapainya tujuan ini pada akhirnya akan memberi kesempatan lebih luas untuk siswa (Sofyana & Rozaq, 2019).

Atas dasar masalah pandemi pada masa sekarang ini Guru di sekolah mencoba untuk mengikuti dan memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran. Aplikasi google classroom dipilih untuk membantu siswa dan guru sebagai pengajar melakukan pembelajaran secara online. *Google Classroom* merupakan aplikasi berupa learning manajemen sistem yang disediakan google dan bisa dihubungkan dengan email, sehingga mudah untuk diakses (Hikmatiar et al.,2020; Syakur, 2020). *Google Classroom* menghemat waktu dan kertas dimana pengajar mudah membuat kelas, mendistribusikan tugas, berkomunikasi dan mengorganisasi kelas (Jakkaew & Hemrungrrote, 2017). Dengan Google Classroom ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. Rosemarie DeLoror seorang guru asal New York, menyatakan

selama 60 tahun Ia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan computer. Namun sejak memiliki Chromebook dan *Google Classroom* di dalamnya, dia bisa mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung kapanpun dan dimanapun. (Afriyani, 2018: 10-11). Melalui aplikasi *Google Classroom* (GC) diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016). Peneliti menyatakan Google-Apps berpotensi memfasilitasi pembelajaran sosial-konstruktivis yang aktif, kolaboratif, dan student centered, seperti flipped classroom. Sebuah aplikasi yang menggabungkan fitur dari setiap portofolio google tersebut tentu sangat baik (Ferreira, 2014). Kelebihan yang diberikan oleh *Google Classroom* lainnya, yaitu keamanan aplikasi dengan menjaga kerahasiaan data yang tersimpan. Aplikasi *Google Classroom* juga tidak mengandung iklan dan tidak menggunakan data mahasiswa untuk kebutuhan iklan (Hapsari, 2019). *Google Classroom* merupakan satu di antara aplikasi yang diciptakan oleh Google sehingga *Google Classroom* dapat terhubung dengan aplikasi lainnya, yaitu Gmail, Google Drive, dan Youtube. Dengan demikian, materi pembelajaran yang akan ditampilkan pada *Google Classroom* dapat langsung ditautkan dengan link.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tentu saja tidak hanya perlu didukung oleh aplikasi yang tepat, tapi juga perlu didukung dengan model pembelajaran yang sesuai, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *flipped*

classroom. Model pembelajaran *flipped classroom* adalah suatu model yang diberikan oleh guru untuk memaksimalkan interaksi antar peserta didik dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berbantuan student centered learning. *Flipped Classroom* secara umum dilakukan dengan memberikan perkuliahan yang direkam dengan video/audio dan diikuti aktivitas pembelajaran di kelas. Peserta didik menyaksikan video yang diberikan di luar waktu kuliah atau pelajaran kemudian waktu di kelas digunakan untuk pembelajaran aktif seperti tanya jawab, diskusi, latihan, presentasi, *collaborative-learning*, *problem based learning*, atau kegiatan *active learning* lainnya (DeLozier & Rhodes ; Radunovich & Acharya , 2018 ; Wolff & Chan, 2016).

Model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki potensi untuk diterapkan ketika masa pandemi sudah berakhir maupun sedang di masa pandemi seperti sekarang ini karena model pembelajaran flipped classroom memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) atau dalam jaringan (Tolks,dkk., 2020). Mekanisme *Flipped Classroom* yang demikian pada gilirannya memberikan sejumlah keunggulan atau keuntungan. Selain itu, Sebagaimana telah diungkap dalam berbagai penelitian terdahulu, bahwa keuntungan yang bisa diperoleh melingkupi peningkatan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri (Havwini & Wu, 2019), siswa menjadi lebih siap dari aspek kognitif untuk melakukan diskusi langsung (Gariou-Papalexidou, Papadakis, & Manousou, 2017), dan peningkatan partisipasi belajar siswa, utamanya karena didukung penggunaan teknologi kolaboratif seperti Google Docs, Google Classroom, dan Edmodo (Bond,2020). Lebih lanjut, penelitian

oleh Juniantari, dkk (2018) mengindikasikan bahwa model *flipped classroom* mempunyai pengaruh yang positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Senada dengan penelitian Igrisa (2017), yaitu model *flipped classroom* mempengaruhi hasil belajar siswa dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung.

Peneliti memilih model pembelajaran *flipped classroom* yang akan diterapkan pada kelas XI SMK PGRI 1 Kediri untuk meneliti sejauh mana perbedaan dan pengaruh antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *flipped classroom* dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran *flipped classroom* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan pembelajaran. Model pembelajaran *flipped classroom* dimanfaatkan oleh peneliti karena model pembelajaran ini bisa meminimalkan jumlah instruksi langsung tapi memaksimalkan interaksi satu-satu. Model pembelajaran *flipped classroom* ini memanfaatkan teknologi yang mendukung materi pembelajaran tambahan bagi siswa yang dapat diakses secara *online* atau *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 pembelajaran *flipped classroom* memberikan apa yang umum di kelas dan apa yang umum dilakukan sebagai pekerjaan rumah kemudian di balik atau ditukar. Pada pembelajaran sebelumnya siswa datang ke kelas untuk mendengarkan penjelasan guru selanjutnya mereka pulang untuk mengerjakan latihan soal. Apabila memakai model pembelajaran *flipped classroom* siswa akan 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 memilih SMK sebagai subjek penelitian karena terlihat pada pembelajaran yang masih sering berpusat pada guru dan membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Kurang adanya bantuan lain saat pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku paket dan LCD saja. Kurangnya minat dan memotivasi siswa. Waktu pembelajaran yang terbatas, dan masih banyak siswa yang belum paham dengan materi yang diajarkan membuat guru untuk mengulang materi pembelajaran sehingga waktunya tidak cukup dan membuat target serta tujuan pembelajarannya tidak tercapai. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang telah dipaparkan dengan harapan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Peneliti memilih materi Ruang Dimensi Tiga pada penelitian ini karena berdasarkan observasi sebelumnya masih banyak siswa mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal khususnya pada materi dimensi tiga atau siswa mengalami kesulitan pada materi ruang dimensi tiga dan banyak yang belum bisa memahami materi ruang dimensi tiga ini secara jelas. Maka dari itu peneliti memilih materi ruang dimensi tiga tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yang menurut siswa masih dirasa bingung dengan hal itu. Oleh karena itu

peneliti memilih SMK PGRI 1 Kediri kelas XI dengan materi ruang dimensi tiga karena siswa dirasa masih mengalami kesulitan. Pengambilan lokasi penelitian ini berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru yang mengajar di SMK PGRI 1 Kediri kelas XI, dalam menyelesaikan soal ruang dimensi tiga tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran pada waktu peneliti melakukan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar dengan model pembelajaran *flipped classroom*?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* berbantuan *google classroom* pada materi ruang dimensi tiga kelas XI di SMK PGRI 1 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional.
2. Menjelaskan hasil belajar dengan model pembelajaran *flipped classroom*.

3. Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* berbantuan *google classroom* pada materi ruang dimensi tiga kelas XI SMK PGRI 1 Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi siswa, untuk memberikan pembelajaran bermakna dan meningkatkan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *flipped classroom*.
2. Bagi pendidik, untuk memberikan gambaran *flipped classroom* berbantuan *google classroom* dan membantu menentukan model pembelajaran apa yang sebaiknya digunakan agar hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi peneliti, untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan dalam program studi Tadris Matematika IAIN Kediri dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika khususnya pada materi fungsi dengan menerapkan *flipped classroom* berbantuan *google classroom*.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

□□ : Terdapat pengaruh hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* berbantuan *google classroom* pada materi ruang dimensi tiga kelas XI di SMK PGRI 1 Kediri.

□□ : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa menggunakan *flipped classroom* berbantuan *google classroom* pada materi ruang dimensi tiga kelas XI di SMK PGRI 1 Kediri.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Ika Yuniarti, Muhammad Hafid Musofa, Rintis Rizkia Pangestika pada tahun 2021 yang berjudul “Pembelajaran Matematika Berbasis Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Blended Learning dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik. Pada penelitian tersebut peneliti memadukan Blended Learning dengan Google Classroom juga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan awal tentang karakteristik peserta didik. Kelebihan pemaduan pembelajaran ini juga dapat disesuaikan dengan teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Yang dimana penelitian digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, artikel, berita, jurnal, dan sebagainya. Teknik yang dilakukan pada penelitian tersebut dilakukan dengan cara dokumentasi dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa makalah atau artikel, jurnal dan berita. Pada hasil dan pembahasan setelah diteliti oleh peneliti terdapat hubungan antara Blended Learning

berbantuan Google Classroom dengan kreatifitas berpikir dan kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu dari variabel yang dipakai adalah Google Classroom. Selain persamaan juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu model pembelajaran yang dipakai dan jenis penelitian yang dipakai.

2. Penelitian Herry Novis Damayanti dan Utama pada tahun 2016 yang berjudul “Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap Dan Keterampilan Belajar Matematika Di SMK” hasil akhir penelitian menguji efektivitas model pembelajaran matematika berbasis Flipped Classroom terhadap sikap kreatif, tanggung jawab, dan keterampilan belajar. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang meliputi studi pendahuluan, studi lapangan pengelolaan pembelajaran di sekolah, perencanaan dan penyusunan model Flipped Classroom, perencanaan, pembelajaran siklus 1, siklus 2, dan siklus 3, dan penilaian sikap, keterampilan, dan hasil belajar. Hasil dan pembahasan pada 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.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu model pembelajaran *flipped classroom* dan tempat penelitian. Selain persamaan juga

terdapat perbedaan dengan penelitian yang direncanakan oleh peneliti yaitu pada variabel terikat yang peneliti rencanakan adalah tentang hasil belajar.

3. Penelitian Cahyo Hasanudin, RM. Teguh Supriyanto, Rahayu Pristiwati pada Tahun 2020 yang berjudul “Elaborasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Google Classroom Sebagai Bentuk Self-Development Siswa Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB)” penelitian ini dibuat bertujuan untuk mengetahui elaborasi model pembelajaran flipped classroom dan google classroom. Data pada penelitian ini adalah data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan. Prosedur penelitian ini menggunakan teori Mary W. George dengan menerapkan Sembilan langkah proses penelitian studi pustaka. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bentuk elaborasi model pembelajaran flipped classroom dan google classroom tidak terlepas dari sintak model pembelajaran flipped classroom sesuai teori Bergman & Sams.

Berdasarkan hasil penelitian di atas ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu dari model pembelajaran *flipped classroom* dan Google Classroom. Selain persamaan juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu pada materi yang dipakai oleh peneliti.

4. Penelitian Puri Sinatrya, Singgih Utomo Aji pada tahun 2020 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Daring Menggunakan Media Sosial Instagram Di Kelas X SMK” Penelitian ini dilakukan saat masa pandemi COVID-19, sehingga seluruh pembelajaran dilakukan secara daring. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan saat masa pandemi ini adalah model pembelajaran flipped classroom. Model pembelajaran flipped classroom merupakan salah satu model belajar dengan cara siswa mempelajari materi ketika berada di luar kelas dan ketika di kelas, siswa mengerjakan latihan soal dan diskusi mengenai materi yang belum dipahami. Media sosial Instagram dipilih karena media ini sangat dekat dengan remaja setara dengan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan belajar model pembelajaran kelas terbalik di kelas X SMK dengan menggunakan memanfaatkan media sosial Instagram pada materi Barisan dan Deret Aritmetika dan Geometri. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi pre test, post-test, wawancara, dan angket terbuka untuk seluruh siswa. Uji t dilakukan untuk menganalisis hasil pre-test dan post-test, dan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan angket terbuka. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menandakan bahwa model pembelajaran kelas terbalik daring dengan menggunakan media sosial

Instagram efektif dilakukan. Selain itu, pembelajaran seperti ini juga menambah pengalaman baru bagi siswa yang dirasa efektif dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diatas ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu model pembelajaran yang dipakai yaitu *flipped classroom*. Selain persamaan juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti rencanakan yaitu pada media pembelajaran yang dipakai.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Flipped Classroom

Damayanti dan Utama (2016) mengemukakan pendapat bahwa *flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang umumnya dilakukan di kelas akan dilakukan di luar kelas atau di rumah. Namun ketika berada di kelas, kegiatan siswa hanya membahas dan mendiskusikan hal-hal yang sudah dipelajari di kelas.

2. Metode Konvensional

Menurut Djamarah (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Metode konvensional dalam pembelajaran adalah metode yang

digunakan berdasarkan kecenderungan yang menjadikan guru dan siswa tidak pasif selalu belajar, berpikir kreatif dan inovatif.

3. *Google Classroom*

Google Classroom adalah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat area kelas secara online. Guru dapat mengelola semua dokumen yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran (Sudana, I.W, 2021). Adapun fitur-fitur pada *google classroom* : membuat tugas untuk siswa, membuat pertanyaan untuk siswa, menggunakan kembali aktivitas yang dituliskan pada kegiatan sebelumnya.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau atau kapasistas yang dimiliki seseorang. John M. Keller memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan tersebut menurut John Keller dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu kelompok masukan pribadi (motivasi, harapan untuk berhasil, intelegensi, harapan untuk berhasil, intelegensi penguasaan awal, dan evaluasi kognitif) dan kelompok masukan yang berasal dari lingkungan (rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar serta rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar serta rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar serta rancangan dan pengelolaan ulangan penguatan).

5. Ruang Dimensi Tiga

Materi ruang dimensi tiga membahas tentang titik, garis, dan bidang yang bisa dijelaskan melalui pernyataan di bawah ini :

- a. Suatu titik merupakan suatu tempat atau posisi dalam ruang
- b. Titik tersebut mempunyai ukuran yang tak terhingga
- c. Suatu garis merupakan himpunan titik-titik berderet yang panjangnya tak terbatas
- d. Suatu bidang merupakan suatu himpunan garis yang berderet secara rapat dan panjangnya tak terbatas.
- e. Sebuah bidang merupakan suatu himpunan titik yang berderet secara rapat dan tak terbatas.
- f. Dua garis dikatakan berimpit jika kedua garis itu mempunyai tak hingga banyaknya titik persekutuan (lebih dari satu titik persekutuan)
- g. Dua garis dikatakan sejajar jika kedua garis itu terletak pada sebuah bidang dan tidak mempunyai titik persekutuan.