

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tatap muka di sekolah yang ditiadakan sementara sebagai upaya menghentikan penyebaran virus menjadikan proses penyampaian informasi, pengetahuan maupun wawasan menjadi terhambat. Solusi dari terhambatnya kegiatan belajar mengajar adalah dengan mengadakan kegiatan belajar dari rumah. Menurut Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 tahun 2020, menyatakan bahwa prinsip dilaksanakannya pembelajaran dari rumah yaitu agar siswa tetap mendapatkan pengalaman yang bermakna dan tidak merasa dituntut menyelesaikan capaian kurikulum. Fokus dari pembelajaran daring adalah pendidikan kecakapan hidup bagi peserta didik, khususnya wawasan tentang Covid-19. Metode dari pelaksanaan belajar dari rumah dibagi menjadi dua, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring) serta ada beberapa yang mengkombinasikan kedua metode. Pembelajaran dengan strategi daring dinilai mampu mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar di masa darurat Covid-19. Tujuan dari kegiatan pembelajaran dengan strategi daring yaitu agar siswa mendapatkan haknya berupa layanan pendidikan darurat selama masa pandemi Covid-19.

Bidang pendidikan yang semakin maju nampaknya menuntut kualitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Fikri, 2019). Kualitas pendidikan yang baik tentu tidak lepas dari campur tangan guru dan siswa. Dalam beberapa dekade yang lalu, kegiatan belajar yang semakin maju dan mengandalkan kemajuan teknologi rupanya mempengaruhi siswa dalam mempelajari suatu hal baru. Kemajuan teknologi tidak menghalangi siswa untuk mengakses ilmu pengetahuan kapan saja dan dimana saja. Jaringan pengetahuan yang luas dapat menambah wawasan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mampu menambah wawasan diluar jam pelajaran dan di kemudian hari saat pembelajaran berlangsung, siswa akan mengevaluasi hasil yang didapatnya dari *searching* internet dengan guru yang bersangkutan.

Aktivitas belajar seperti mencari terlebih dahulu materi pelajaran dan mengevaluasinya bersama guru yang bersangkutan merupakan salah satu kegiatan dalam pembelajaran konstruktivisme. Konstruktivistik berasal dari kata *construct* yang berarti membangun, dimana adanya kebebasan terhadap siswa yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan sendiri atau bantuan orang lain (Prihartini, 2016). Menurut Bruner dan Piaget (dalam Namaziandost, 2020), pembelajaran konstruktivisme akan lebih bermakna jika selama proses pembelajaran siswa memusatkan perhatiannya untuk memahami materi, dan menciptakan cara belajar sendiri dengan menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga mereka dapat memperoleh ilmu baru melalui pengalaman di luar jam pelajaran. Untuk memperoleh konsep materi, siswa harus aktif dalam mengidentifikasi sendiri ide-ide, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru. Tugas guru dalam pembelajaran ini adalah memfasilitasi dan mengarahkan pembelajaran, serta tidak memberikan pengetahuannya secara keseluruhan pada siswa (Namaziandost, 2020). Guru memberikan beberapa contoh dan pertanyaan untuk menstimulasi agar siswa berpikir dan menemukan ilmu baru.

Pembelajaran konstruktivisme dikemas dengan kreatif dan inovatif agar siswa mampu memahami materi matematika dan memiliki *self-efficacy* yang baik dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran yang interaktif (siswa akan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya secara aktif), tidak monoton, dan menjadikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar seperti inilah yang dibutuhkan dalam belajar matematika. Menurut Bruner & Piaget (dalam Kenna, 2014), *flipped classroom* dapat membantu siswa dalam membangun atau membentuk sendiri kegiatan belajar dengan cara mengerjakan soal yang sudah diberikan terlebih dahulu dan kemudian dievaluasi bersama dengan guru pada saat kegiatan belajar mengajar. *Flipped classroom* adalah model pembelajaran yang membalik kegiatan pembelajaran tradisional dimana biasanya materi pelajaran diberikan pada jam pelajaran, tetapi pada model *flipped classroom* materi diberikan sebelum jam pelajaran, sehingga pada jam pelajaran siswa akan

fokus untuk kegiatan diskusi materi atau menanyakan hal yang belum dipahami (Kemendikbud, 2020).

Kemampuan pemahaman konsep menjadi suatu hal yang esensial pada pembelajaran matematika. Menurut Bloom (dalam Krathwohl, 2002), aspek pemahaman dibagi menjadi 3 jenis yaitu terjemahan, interpretasi, dan eksplorasi. Terjemahan adalah suatu kemampuan dalam memahami sebuah ide yang terungkap dalam bahasa yang berbeda dari aslinya. Interpretasi adalah suatu kemampuan dalam memahami dan menghubungkan ide-ide yang sudah ada dan menjelaskannya secara detail. Eksplorasi adalah sebuah pemahaman yang mana mengharapkan seseorang dapat membuat kesimpulan dan menyediakan gambaran dari permasalahan yang ada. Selain itu, dengan siswa yang mampu memahami konsep akan memudahkan mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika, karena dasar dari suatu pengetahuan adalah tujuan dari pembelajaran matematika (Mulligan & Mitchelmore, 2009). Begitu pula dengan permasalahan yang diujikan saat ini yaitu memiliki tingkat penalaran dan penguasaan pengetahuan yang tinggi, seperti kegiatan dalam mengaplikasikan, menganalisis, mensitesa, dan mengevaluasi. Hal ini mengharuskan siswa dapat menerapkan konsep yang telah dipahaminya dengan tepat dan efisien. Selain itu, pembelajaran yang sedang berlangsung saat ini adalah pembelajaran berlanjut, yang mana mengharuskan siswa mampu memahami materi dasar (awal) sebelum akhirnya dapat memahami materi selanjutnya (Farida, 2015; Haryani, 2017).

Pelajaran matematika berarti tidak hanya memahami suatu konsep atau cara, tetapi juga apa saja hasil yang muncul dari proses pembelajaran (Habibi et al., 2019). Siswa yang telah memahami suatu konsep dapat dilihat dari cara mereka mampu mendefinisikan, mengidentifikasi, memberikan contoh dan bukan contoh, mengembangkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah, mengaitkan antara ide satu dengan lainnya, menerapkan matematika diluar konteks matematika (Kesumawati, 2008; Ranti & Kurniati, 2020). Dalam penelitian TIMSS, terdapat 3 domain kognitif yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, yaitu mengetahui,

mengaplikasikan, dan menalar (Prastyo, 2020). Pada domain mengetahui, mencakup pemahaman siswa terhadap konsep maupun prosedur yang diperlukan. Pada domain mengaplikasikan, mencakup kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan dan konsep dalam menyelesaikan masalah. Pada domain menalar, mencakup kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tingkat lanjut yang mana memerlukan langkah penyelesaian (Prastyo, 2020).

Keyakinan siswa akan kemampuannya dalam menerjemahkan, menginterpretasi, dan mengeksplorasi materi disebut dengan *self-efficacy*. Howard, dkk (dalam Ramdhani dkk, 2017) menyebutkan bahwasanya keyakinan tentang sejauh mana seseorang dapat melakukan suatu perilaku tertentu dalam situasi tertentu dinamakan *self-efficacy*. Adapula Bandura (1997) menyebutkan bahwa *self-efficacy* pada manusia dipengaruhi oleh proses kognitif, afektif, dan motivasi yang spesifik untuk domain atau konteks tertentu (Ramdhani dkk, 2017). *Self-efficacy* sendiri memiliki tiga domain utama, yaitu *magnitude*, *generality*, dan *strength* (deNoyelles et al., 2014). Domain *magnitude* meliputi keyakinan siswa akan kemampuannya dalam mencari solusi dari permasalahan atau solusi menyelesaikan tugas. Domain *generality* meliputi keyakinan siswa akan kemampuannya dalam beberapa kegiatan tertentu. Domain *strength* meliputi keyakinan siswa akan kekuatan atau ketahanan mereka dalam menghadapi tugas. *Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang akan kemampuan dirinya dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan tujuan yang telah ditetapkan dan bagaimana seseorang mengatasi rintangan tertentu.

Pembelajaran saat ini bergantung pada situasi dan kondisi. Kondisi yang tidak memungkinkan menjadikan kegiatan pembelajaran terhambat. Salah satu upaya meminimalisir kurangnya siswa mendapat materi yaitu diadakannya pembelajaran dengan strategi daring. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan *flipped classroom*. Kegiatan belajar mengajar menggunakan *flipped classroom* diadakan dua kali (secara *online* dan *offline*). Karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan, pembelajaran *offline*

dalam *flipped classroom* dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan aplikasi kelas virtual. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan materi terlebih dahulu untuk dipelajari di rumah, kemudian guru dan siswa melakukan evaluasi materi pelajaran ketika jam pelajaran dimulai. Kegiatan siswa saat mempelajari materi pelajaran secara berulang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Siswa yang sudah memahami materi akan merasa yakin dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Flipped Classroom* dengan Strategi Daring Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring terhadap *self-efficacy* siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring terhadap *self-efficacy* siswa.

D. Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Bagi siswa:

- a. Menjadikan siswa lebih termotivasi dan mengurangi tingkat stress siswa.
 - b. Membantu siswa mencari pembelajaran yang efektif dan efisien.
 - c. Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa.
2. Bagi guru:
 - a. Menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring.
 - b. Mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa.
 3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam meneliti pengaruh dari pembelajaran *flipped classroom* dengan strategi daring terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa.
 4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai penerapan pembelajaran dalam masa tanggap darurat berbasis *electronic-learning*.