

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern.¹ Disinilah peran teknologi sebagai cara yang dipergunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dari segi proses maupun pengeluarannya.

Secara sosiologis, teknologi merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi setiap aktivitas, tindakan serta perilaku manusia. Teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antarmanusia. Kehadiran teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia.² Peran teknologi dalam mempengaruhi perubahan manusia bukanlah sebuah hal yang perlu dipertanyakan lagi. Manusia tidak akan mampu hidup tanpa teknologi.

Banyak kalangan menyebut anak-anak muda *zaman now* sebagai generasi millennial. Generasi millennial lahir ketika *handphone* dan media sosial mulai muncul di Indonesia, sehingga wajar apabila generasi ini lebih *melek* dengan teknologi dibanding generasi-generasi sebelumnya. Berbicara mengenai teknologi, rasanya hampir mustahil orang tidak punya *handphone* untuk

¹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 39.

² Nanang Mastono, *Sosiologi Perubahan Sosial, Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2012), h. 299.

mendukung performa sehari-hari. Mulai dari kelompok usia anak sampai dewasa, dari bangun tidur sampai tidur lagi, di acara non-formal dan acara formal, baik sedang sendiri maupun dalam kelompok, mereka tidak akan pernah bisa lepas dari yang namanya *handphone*. Maka tak salah jika penelitian Securevoy di Inggris melontarkan istilah *Nomophobia (no mobile phone phobia)*, yakni merasa cemas dan takut kalau tidak bisa menggunakan ponsel, entah karena kehabisan baterai, kehabisan pulsa, atau tidak ada sinyal. Sebagaimana yang sudah kita ketahui, generasi millennial sangat dekat dengan teknologi. Kehidupan generasi ini tidak bisa dilepaskan dari teknologi dan internet.

Dewasa ini kemajuan teknologi informasi berjalan begitu cepat sehingga setiap peserta didik memperoleh akses di dunia informasi yang boleh dikatakan tak kenal batas.³ Kemajuan teknologi informasi tersebut tentunya akan mengubah proses pembelajaran, dimana dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis IT akan mempermudah saat pembelajaran.

Pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan, organisasi dan pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan. Menurut Alessi dan Trollip sebagaimana dikutip dalam Sutrisno, Pembelajaran Berbasis IT memiliki banyak keunggulan. Salah satu

³H.A.R. Tilaar, *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional*, (Magelang: Tera Indonesia, 1998), h. 16.

keunggulannya itu berupa penggunaan waktu yang digunakan lebih efektif, bahan materi pelajaran menjadi mudah diakses, menarik, dan murah biayanya.⁴

Tujuan pembelajaran dikatakan berhasil, apabila setelah siswa mengikuti proses pembelajaran, siswa memperoleh hasil belajar yang baik.⁵ Berdasarkan teori konstruktivisme, belajar adalah proses menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya sehingga pengertian tersebut berkembang.⁶ Ini artinya siswa yang telah memiliki pengetahuan awal diberikan stimulus untuk dapat mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman yang diberikan dalam proses mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya yaitu pendekatan belajar adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal.⁷ Pendekatan belajar terdiri dari strategi, model dan metode. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada

⁴ Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif, Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 3.

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2008), h. 41.

⁶ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 30.

⁷ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 13.

akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai.⁸ Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁹

Pembelajaran kooperatif tipe *co-op co-op* ini diawali dengan pemberian masalah-masalah atau soal-soal oleh guru. Melalui aktivitas kelas yang lebih menekankan pada diskusi kelompok dan antar kelompok dalam pembelajaran kooperatif learning tipe *co-op co-op* ini dapat mendorong siswa untuk mampu memunculkan berbagai kemungkinan argumentasi terhadap permasalahan yang diajukan berdasarkan pengalamannya.¹⁰ Setiap siswa harus menjelaskan dan memecahkan permasalahan yang menjadi tanggung jawab sendiri dengan baik kepada teman-teman kelompok, sehingga siswa banyak dilatih untuk memecahkan permasalahan matematika kepada teman sesama kelompok dan teman kelompok lain.

Strategi *flipped classroom* merupakan pembelajaran kelas terbalik, yang biasanya dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah dengan menonton video pembelajaran yang disediakan oleh guru yang di kirim menggunakan *handphone* dan yang biasanya dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang diselesaikan di kelas dengan melakukan diskusi kelompok pada saat jam pelajaran. Pembelajaran

⁸ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 2.

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), h. 144.

¹⁰ Isnaini Mahuda, "Pembelajaran Kooperatif *Co-op Co-op* dengan Pendekatan *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA", *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 10 No. 2 (2017) h. 32.

menerapkan strategi *flipped classroom* dapat dimaksimalkan untuk diskusi atau menyelesaikan masalah. Siswa dapat memanfaatkan pembelajaran di kelas dengan mengajukan pertanyaan dan berinteraksi dengan guru serta teman-temannya sehingga kegiatan pembelajaran lebih interaktif.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat memanfaatkan IT dan *handphone* dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah strategi *flipped classroom*. Untuk lebih mempermudah pelaksanaan diskusi melalui strategi *flipped classroom*, maka dalam proses pembelajarannya akan dikombinasikan dengan model pembelajaran *co-op co-op*. Model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen.

Berdasarkan penjelasan tersebut *flipped classroom* dianggap sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran matematika. Sebagaimana yang kita ketahui *flipped classroom* merupakan strategi pembelajaran terbalik yang memaksimalkan pertemuan di kelas. Di luar kelas digunakan untuk menonton video pembelajaran materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dan di kelas digunakan untuk menyelesaikan latihan-latihan soal serta membantu siswa dalam melatih keterampilan menyelesaikan soal matematika, sehingga hasil belajar diharapkan bisa meningkat. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah suatu persamaan yang tepat mempunyai dua peubah dan masing-masing variabelnya berpangkat satu.

SMK Negeri 3 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah yang kegiatan pembelajarannya memanfaatkan IT. Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 3

Banjarmasin, diperoleh keterangan bahwa sekolah disana memang menerapkan IT. Berdasarkan wawancara kepada salah satu guru disana bahwa ada sebagian guru yang sudah memanfaatkan IT dalam pembelajaran diantaranya adalah penggunaan internet sebagai sumber belajar, dan mengumpulkan tugas yang diberikan lewat *moodle* yaitu paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web. Hasil wawancara dari beberapa siswa, mereka membenarkan mereka diperbolehkan membawa *handphone* atau tablet ke sekolah dan karena ada sebagian guru yang memberikan tugas kepada siswa melalui *moodle* dan situs web.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Menggunakan Model *Co-op Co-op* dengan Strategi *Flipped Classroom* pada Siswa Kelas XC Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman yang dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda dan istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan judul sebagai berikut.

a. Pembelajaran

Pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹¹ Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk suatu tujuan.¹² Pembelajaran yang dimaksud disini adalah proses penanaman materi pembelajaran dengan pemberian video di group *whatsapp* ataupun diskusi kelompok di dalam kelas dengan menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom*.

b. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah suatu persamaan yang tepat mempunyai dua peubah dan masing-masing variabelnya berpangkat satu. SPLDV yang dimaksud disini adalah cara menentukan himpunan penyelesaian menggunakan metode eliminasi, metode substitusi, dan metode gabungan eliminasi substitusi.

c. Model *Co-op Co-op*

Model *co-op co-op* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang berpusat pada siswa (*student oriented*), sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membina pengetahuan dan menyelesaikan masalah.

¹¹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), cet. ke-10, h. 15.

¹² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 57.

d. Strategi *Flipped Classroom*

Strategi *flipped classroom* merupakan pembelajaran kelas terbalik, yang biasanya dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, yang biasanya dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang diselesaikan di kelas. Strategi yang dimaksud disini adalah penanaman materi dilakukan di rumah melalui video pembelajaran dan chat melalui *whatsapp*, sedangkan pembelajaran di kelas difokuskan untuk menyelesaikan soal-soal latihan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) melalui diskusi kelompok.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom* pada siswa kelas XC Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom* pada siswa kelas XC Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom* pada siswa kelas XC Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui hasil belajar Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom* pada siswa kelas XC Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019.

E. Alasan Memilih Judul

1. Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menggunakan model *co-op co-op* dengan strategi *flipped classroom* menarik, karena pembelajaran memanfaatkan perkembangan generasi sekarang yang sering disebut dengan generasi millennial. Pembelajaran memanfaatkan pada *smartphone* dan internet yang merupakan ciri khas dari generasi millennial.
2. Pentingnya integrasi IT dalam pembelajaran guna memfasilitasi belajar secara efektif dan efisien.
3. Sepengetahuan peneliti belum ada yang membahas tentang hal tersebut pada sekolahan yang ingin diteliti.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Sebagai bahan informasi bagi SMK Negeri 3 Banjarmasin, khususnya bagi guru yang mengajar matematika di SMK Negeri 3 Banjarmasin.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa agar meningkatkan minat dan memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam bidang matematika.
3. Sebagai bahan masukan bagi penulis khususnya untuk memperdalam ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai upaya mengembangkan wawasan berfikir secara ilmiah.
4. Sebagai *khazanah* ilmu pengetahuan dan bahan bacaan khususnya pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, dan signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Landasan teori yang berisi penguraian strategi *flipped classroom*, model *co-op co-op*, dan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Penyajian data dan analisis yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.