BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Pemecahan Masalah, Minat Belajar, Model Pembelajaran *Flipped Learning*, Model Pembelajaran *Problem Based learning*

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan mencari sebuah informasi, menganalisis dan mengidentifikasi masalah dengan harapan menciptakan cara lain sehingga bisa mengambil suatu keputusan dan tindakan untuk menggapai tujuan, dan kemampuan berpikir kritis ketika menghadapi situasi baru adalah kemampuan pemecahan masalah (Hendriana & Sumarno, 2014; Rahmiati & Fahrurrozi, 2016). Hal ini sejalan dengan pendapat Polya (Amir, 2009, hlm. 45) bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu jalan yang harus ditempuh oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang akan dihadapinya sampai tidak ada lagi masalah yang ada. Sedangkan menurut Gagne (Amir, 2009, hlm. 45) kemampuan pemecahan masalah merupakan kumpulan langkah atau taktik yang membantu dalam peningkatan tingkat pemikiran mandiri seseorang. Sumarmo (2005: 6-7) mengemukakan bahwa Ada dua cara untuk melihat pemecahan masalah: sebagai tujuan pembelajaran dan sebagai metode pengajaran. Siswa harus bisa menguraikan permasalahan dari situasi dunia nyata dalam matematika, mempraktikan strategi untuk memecahkan masalah matematika dan masalah dari bidang lain, menjelaskan hasil berdasarkan masalah, mengembangkan model matematika dan menyelesaikannya untuk dunia nyata, dan menggunakan matematika secara bermakna. Polya (Adelia & Primandari, 2017) mengemukakan terdapat empat langkah atau indikator kemampuan pemecahan masalah, yaitu:

a. Mempelajari sebuah permasalahan
b. merencanakan suatu penyelesaian
c. menyelesaikan permasalahan dengan sesuai yang telah dikonsepkan
d. mengecek ulang terhadap langkah-langkah yang telah diselesaikan

Dodson dan Holander (Azizah & Sundayana 2016) mengutarakan bahwa kemampuan pemecahan masalah harus dimunculkan pada siswa dalam memperlajari matematika sebagai berikut:

a. Kemampuan mengerti konsep dan istilah matematika.

b. Kemampuan untuk melihat persamaan, perbedaan, dan perbandingan.
c. Kemampuan untuk menguraikan elemen terpenting dan pemilihan langkah yang tepat.
d. Kemampuan dalam memahami hal yang tidak relevan.
e. Kemampuan untuk menaksir dan menganalisis.
f. Kemampuan untuk menggambarkan dan mengidentifikasi manfaat dan peluang.
g. Kemampuan untuk memperumum berdasarkan beberapa contoh.
h. Kemampan untuk menggganti metode yang telah diketahui.

Berdasarkan uaraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dan menggunakan solusi tersebut dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai kemampuan pemecahan masalah.

2. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mengutamakan pembelajaran efektif adalah metode *flipped classroom* (Damayanti & Sutama, 2016). Menurut Bergman dan Sam's menjelaskan Konsep dasar di balik metode *flipped classrom* adalah bahwa segala sesuatu yang dilakukan dalam kegiatan mengajar di kelas pada umumnya sekarang dilakukan di rumah, sedangkan segala sesuatu yang dilakukan sebagai pekerjaan rumah dilakukan di kelas (Adhitiya, Prabowo & Arifudin, 2015). Menurut Bioshop dan Verleger (Marfi dan Azmi, 2018) mengatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* terbagi menjadi dua bagian, yaitu makna sempit dan makna luas. Dalam makna sempit, menonton video pendidikan yang disajikan di luar kelas dan mengerjakan soal latihan dan masalah di dalam kelas adalah contoh kegiatan *flipped classrom*. Dalam makna luas, kegiatan *flippef classroom*, di rumah, siswa tidak hanya melihat video pembelajaran tetapi dengan menyelesaikan soal latihan tertutup. Sementara itu, di dalam kelas, siswa berpartisipasi dalam sesi tanya jawab dan bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah terbuka.. Selanjutnya Menurut Apriyanti dkk. (2017. Hlm 22) *flipped classroom* adalah sebuah cara yang baik untuk menyelesaikan masalah terkait pekerjaan rumah bagi siswa karena, dengan *flipped classroom,* pekerjaan rumah akan ditinjau di kelas setelah siswa mempelajari topik secara mandiri di rumah terlebih dahulu. Guru

saat itu hanya berfungsi sebagai fasilitator saat di kelas sehingga mereka dapat membantu siswa menavigasi tantangan mereka secara maksimal.

Untuk memastikan siswa terlibat dalam pembelajaran mandiri tanpa tatap muka, pembelajaran diawali dengan mengamati video pembelajaran disertai LKPD sebagai pendamping vide pembelajaran. Pembelajaran langsung saat di kelas berupa mendiskusikan jawaban sari soal-soal yang ada pada LKPD sebagai pendamping video dan diteruskan dengan diskusi dengan kegiatan percobaan, pengamatan, dan berlatih mengerjakan soal. Cara menerapkan model *flipped classroom* menurut Adhitiya dkk. (2015) adalah sebagai berikut:

a Pelajaran sebelumnya mengharuskan siswa untuk menganalisis video bahan ajar atau materi lain yang telah disediakan guru.
b Siswa belajar di rumah terlebih dahulu agar bisa siap dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
c Di kelas, siswa berpartisipasi dalam latihan dan mengerjakan proyek yang sesuai.
d Pada saat di kelas, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).
e mengadakan penambahan kesimpulan dan kuis diakhir pelajaran untuk mengukur pemahaman siswa

Berrett D (2012) mengungkapkan kelebihan metode *flipped classroom*, antara lain:

1. Bagi Siswa

a) Sebelum guru menjelaskan materi di kelas, siswa memiliki waktu untuk mempelajarinya di rumah, menumbuhkan kemandirian yang lebih besar.
b) Dengan susasana yang nyaman, siswa akan mudah mempelajari materi pelajaran.
c) Karena guru hanya membahas topik di kelas yang menurut siswa bermasalah atau sulit, siswa mendapatkan untuk seluruh perhatian guru saat mereka sedang menemukan kesulitan dalam memahami tugas atau latihan.
d) Tidak hanya belajar dari papan tulis siswa bisa belajar dari bermacam jenis konten pembelajaran baik melalui video/buku/website

2. Bagi guru

a) Dengan materi diberikan dalam bentuk audio visual, maka lebih efektif dan dapat digunakan di kelas yang berbeda.
b) Hemat waktudengan meminta guru menjelaskan bagian-bagian materi yang dianggap sulit oleh siswa, daripada menjelasakan keseluruhan materi.
c) Guru didorong untuk lebih kreatif dan inovaitf Ketika membuat materi dalam berbagai format, termasuk video, situs web, aplikasi seluler, dan jenis media lainnya.
d) Modul pembelajaran yang dibuat oleh guru menggunakan teknologi informasi menjadi lebih inovatif, membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.
e) Karena dengan diskusi (tanya jawab) antara siswa dan guru merupakan mayoritas pembelajaran di kelas, maka terjadi komunikasi aktif dalam pembelajaran.

3. Minat Belajar

Menurut Slameto (2013, hlm. 57) Kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat kembali aktivitas tertentu disebut minat. Kegiatan yang menarik bagi siswa dianggap secara konsisten disertai dengan kesenangan, dan rasa kepuasan tercapai. Minat adalah perasaan menikmati dan tertarik yang tidak terduga pada sesuatu.. Menurut Syah (2013, hlm. 133) Minat adalah kecenderungan yang kuat, kegembiraan, atau keinginan yang kuat untuk sesuatu. Menurut Khodijah (2016, hlm 59) bahwa orang akan belajar lebih banyak dan menghasilkan hasil belajar yang terbaik jika mereka tertarik dengan topik yang sedang dipelajari. Karena minat merupakan faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk mengejar cita-citanya, ia berkeinginan untuk terlibat dalam kegiatan yang berpusat pada objek yang diminati. Menurut Djamarah (2008, hlm133) Jika ada minat, belajar akan berjalan lebih cepat. Djaali (2012, hlm. 99) mengemukakan bahwa Kasih sayang, pemahaman tentang cita-cita seseorang, mobilisasi perasaan, pilihan, dan kecenderungan alami hati adalah semua komponen minat. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu:

a. realistis,
b. investigatif,
c. artistik,

d. sosial,
e. enterprising,
f. konvensional.

Faktor-faktor yang mendasari timbulnya minat (Taufani, Hlm 38) yaitu:

a. Faktor *internal*, yaitu rangsangan oleh dirinya sendiri, sehingga dapat memunculkan keinginan agar terlibat dalam kegiatan ataupun perilaku lain untuk mencapainya. Misalnya, keinginan untuk mulai belajar dan penciptaan minat belajar.
b. Faktor motivasi sosial, yaitu melakukan segala suatu kegiatan sehingga dapat diterima dan dianggap oleh lingkungannya. Misalnya, minat terhadap pembelajaran karena sangat menginginkan timbal balik positif dari orangtuanya.
c. Faktor emosional, yakni seseorang biasanya mengalami aspek emosional ketika berinteraksi dengan subjek perhatiannya karena minat dan emosi terkait erat. Keberhasilan dalam suatu kegiatan terjadi karena kegiatan tersebut membuat seseorang merasa senang atau puas, sedangkan kegagalan membuat seseorang merasa tidak enak dan membuat mereka kurang tertarik dengan kegiatan yang bersangkutan.

Menurut Aritonang (2008, hlm 11-21) bahwa penyebab yang membuat salah seorang siswa mempunyai minat untuk belajar yaitu (1) bagaimana guru dalam mengajar, (2) karakter guru, (3) suasana kelas yang kondusif , dan (4) fasilitas- fasolitas belajar yang mendukung pembelajaran. Untuk menumbuhkan minat untuk belajar terhadap siswa, hal-hal yang harus dilakukan oleh guru yaitu:

a. Faktor bagaimana cara guru mengajar, peran guru diperlukan sebagai demonstrator dan asesor dalam proses mengajar guru. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan perannya untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran.
b. Faktor karakter guru, yaitu guru harus memiliki karakter yang bisa menumbuhkan minat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
c. Faktor keadaan pada saat di kelas yaitu nyaman dan tenang (kondusif), Akibatnya siswa sangat didorong untuk terlibat dalam kegiatan yang dapat

meningkatkan proses belajar mengajar dalam suasana kelas yang tenang dan santai.

d. Faktor sarana belajar, Artinya, pembelajaran yang sangat bagus harus dimulai dari pengalaman yang konkret dan beralih ke pengalaman yang mula tidak konkret. Sementara pembelajaran yang dibantu oleh alat Pendidikan atau media pembelajaran, murid akan belajar lebih efektif daripada ketika belajar sendiri. misalnya menggunakan kaset, televisi, papan tulis, OHP, dan projector.

Menurut Safari, seorang siswa yang tertarik untuk belajar akan menunjukkan sejumlah tanda, antara lain:

a. Ketika seorang siswa merasa senang sehingga seorang siswa tersebut akan selalu ingin meninjau ilmu yang mereka sukai, jika mereka mengalami kesenangan atau kesukaan terhadap mata pelajaran tersebut. siswa tidak akan merasa tertekan untuk menekuni bidang terebut..
b. Minat siswa dikaitkan dengan motivasi yang mempengaruhi orang dalam rasa ketertarikan terhadap seseorang, benda, aktivitas, atau mungkin berupa pengalaman baik yang dipicu dengan tindakan.
c. Perhatian siswa, perhatian adalah fokus menuju suatu pengamatan dan pemahaman dengan tidak memperdulikan yang lain. Siswa yang telah terdapat minat terhadap sesuatu secara otomatis akan mencermati objek tersebut.
d. Keterlibatan siswa, Antusiasme dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek yang mereka anggap menarik.

Dapat disimpulkan dari beberapa sudut pandang ini bahwa ada banyak komponen kunci untuk minat belajar, termasuk adanya perhatian, dorongan bagi setiap orang untuk mencari ilmu, dan kegembiraan yang didapat memicu minat belajar seseorang. Dengan demikian, keinginan atau motivasi untuk belajar disertai dengan *attention* dan keterlibatan yang direkayasa, yang pada ujungnya menimbulkan rasa senang dalam mengubah perilaku, termasuk pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Salah satu unsur yang dapat berdampak pada usaha seseorang adalah minat. Minat yang kuat akan menghasilkan kerja yang konsisten, serius, dan kemampuan mengatasi hambatan tanpa mudah berkecil hati. Seorang siswa akan cepat dapat memahami dan mengingat sesuatu jika ia termotivasi

untuk belajar. Oleh karena itu, minat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran karena jika materi pelajaran tidak menarik bagi siswa, dia tidak akan belajar sebanyak yang dia bisa karena tidak ada yang menarik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa temuan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian saat ini dijelaskan di bawah ini. Penelitian yang telah dikerjakan oleh Ziana Walidah dkk pada tahun 2020 meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *flipped learning* terhadap hasil belajar dengan populasi siswa kelas XI MA Raudhotul Ulum Klampis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model FC (*Flipped classroom*). Hal ini karena salah satu manfaat dari model FC adalah siswa dapat menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru di rumah dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang materi pelajaran. sehingga siswa dapat mengerjakan tugas, mengerjakan soal, mengerjakan proyek, atau mendiskusikan informasi dari video yang ditonton selama di kelas

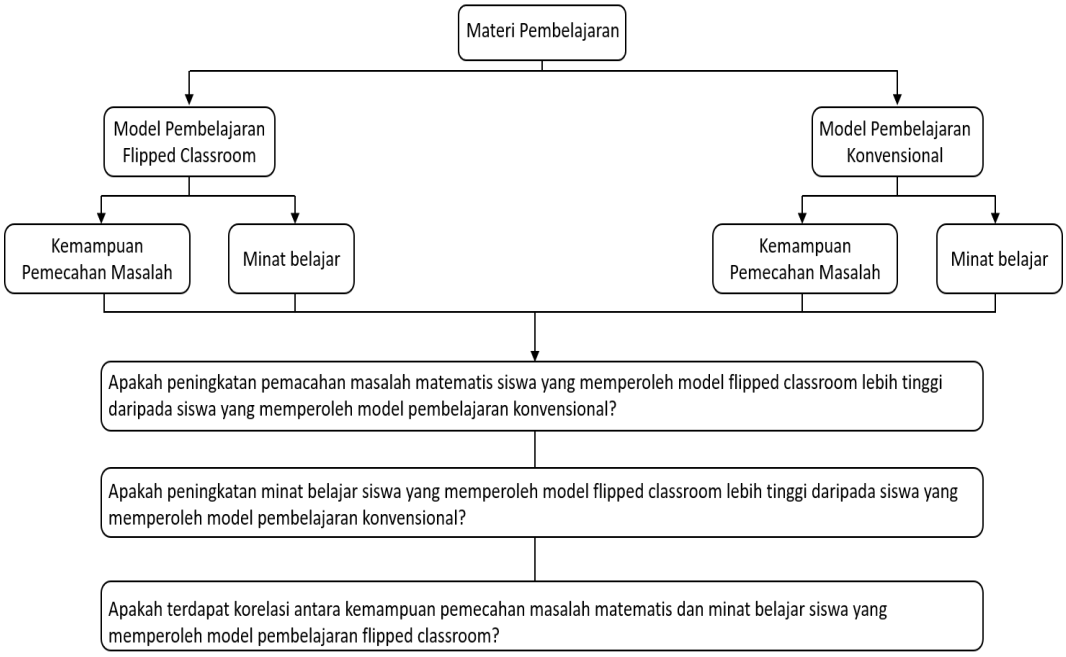
Penelitian terkait berikutnya ini dilakukan oleh Farman dan Chairuddiin pada tahun 2020 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan minat belajar siswa SMP TQ Muadz bin Jabal Kendari meningkat akibat penerapan *flipped classroom* dengan bantuan Edmodo. Fakta bahwa 77% hasil belajar siswa tuntas dan motivasi belajar siswa tinggi menjadi indikatornya. Hasil yang menggembirakan ini dipengaruhi oleh tingginya tingkat partisipasi siswa dalam melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran flipped classroom berbantuan Edmodo.

Penelitian terkait berikutnya ini dilakukan oleh Heilinda, dkk pada tahun 2021 dengan “judul pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* dalam jaringan terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *self confidence* siswa kelas X IPS SMA Negeri di Kecamatan Cempaka Putih Jakarta. Temuan penelitian menunjukkan bahwa “model pembelajaran *flipped classroom* dalam jaringan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, terutama bagi siswa yang sangat mempunyai rasa percaya diri yang tinggi.

C. kerangka Pemikiran

Model pembelajaran konvensional biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Guru menyajikan bahan pembelajaran, dan

siswa hanya mendengarkan. Pelajaran disajikan secara menerangkan sehingga siswa tidak terlibat sama sekali pada kegiatan belajar dan pemahaman siswa terhadap pelajaran didasarkan pada keyakinan bahwa siswa akan mengingat atau akan menyerap sebentar saja. Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan salah satu model yang dapat digunakan.



Gambar 2. 1 Kerangka pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis.

1. Asumsi

Ruseffendi (2010, hlm. 25) mengutarakan bahwa asumsi adalah anggapan mendasar tentang sesuatu hal yang seharusnya terjadi atau memiliki karakteristik yang sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan. Beberapa asumsi dibuat sesuai dengan apa yang menjadi masalah saat diteliti dalam penelitian ini, dan asumsi ini berfungsi sebagai kerangka dasar untuk pengujian hipotesis. yakni:

a. pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan siswa
b. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran yang baik dengan model pembelajaran yang tepat
c. Model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kemampuan pemechan masalah siswa

d. Model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan ketertarikan dalam belajar matematika

2. Hipotesis

Berikut ini adalah hipotesis penelitian, yang diturunkan dari hubungan antara definisi masalah dan teori yang disebutkan sebelumnya, yaitu:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *flipped classroom* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran *problem based learning*
2. Minat belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran *flipped classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran *problem based learning*
3. Terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran *flipped classroom.*