

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan secara umum memiliki arti suatu proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, makhluk sosial, dan sebagai makhluk tuhan.¹ Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan memperoleh pengetahuan dan kecerdasan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”²

Pendidikan pada manusia bertujuan untuk melatih dan membiasakan manusia sehingga potensi, bakat, dan kemampuannya menjadi lebih sempurna. Pendidikan hendaknya dikelola dan diperhatikan, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya.³ Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan

¹ Abd Aziz Hsb, “*Landasan Pendidikan*”, (Ciputat, HAJA Mandiri, 2018), hal. 2

² UU RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 3

³ Munir Yusuf, “*Pengantar Ilmu Pendidikan*”, (Palopo, Lembaga Penerbit IAIN Palopo, 2018), hal. 17

segala aspek yang dicakupnya.⁴ Untuk mewujudkan pendidikan yang maju maka dimulai dari perencanaan pendidikan yang optimal, pendidik yang berkarakter dan kompeten dalam bidangnya agar nantinya melahirkan generasi-generasi yang terdidik.

Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*).⁵ Sekali lagi hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (*pattern*) yang ada. Matematika merupakan ilmu yang abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang sulit serta membingungkan yang muncul atas pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika. Belajar matematika memerlukan kesiapan intelektual yang memadai, aktivitas mental yang tinggi, dan kemampuan kognitif yang kompleks, seperti kemampuan berpikir divergen, kemampuan berpikir konvergen, kreativitas, persepsi, kemampuan pemecahan masalah, dan gaya kognitif. Umumnya pelajaran matematika di sekolah sering menjadi salah satu pelajaran yang sering ditakuti oleh sebagian besar siswa. Menurut Ruseffendi, “Matematika” (ilmu pasti) bagi anak-anak merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi.⁶

Kita semua pernah mengalami saat-saat ketika dihantam oleh kekuatan anonim, kita merasa mengendalikan tindakan kita, menguasai nasib kita sendiri. Pada kesempatan langka itu terjadi kita merasakan kegembiraan, rasa kenikmatan

⁴ Mar’atush Sholichah, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku”, (International Journal of Elementary Education. Vol. III, No 2, Tahun 2019), hal. 179

⁵ Muhammad Daut Siagan, “Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika”, (Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, Vol. II, no. 1, 2016), hal. 59

⁶ Mira Fergiyanti dan Masjudin, “Pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Segi Empat pada Siswa Kelas VII SMPN”, (Jurnal Media Pendidikan Matematika, Vol. IV, no. 1, 2015), hal. 15

yang mendalam yang telah lama disayangi dan yang menjadi tonggak dalam ingatan akan seperti apa hidup itu seharusnya, inilah yang kami maksud dengan pengalaman optimal. *Flow* adalah suatu keadaan pikiran mereka ketika kesadaran tertata secara harmonis, dan mereka ingin mengejar apapun yang mereka lakukan demi dirinya sendiri.⁷ Sedangkan *flow* akademik adalah keadaan siswa dimana perhatiannya terfokus pada apa yang dia kerjakan, kesadaran tertata secara harmonis, dan mereka ingin mengejar apapun yang mereka lakukan demi dirinya sendiri.⁸ Inti dari *flow* akademik adalah kondisi ketika siswa mampu terserap dalam mengerjakan aktivitas yang dicirikan dengan fokus terhadap aktivitas yang dilakukan (*absorption*), adanya perasaan nyaman saat melakukan aktivitas (*enjoyment*), dan termotivasi secara internal (*intrinsic motivation*).⁹

Pada dasarnya di dalam kehidupan sehari-hari kita akan menemukan banyak benda yang berhubungan dengan bangun ruang. Bangun ruang merupakan bangun matematika yang mempunyai isi atau volume.¹⁰ Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut.¹¹ Selain volume dan isi, bangun ruang juga memiliki tiga komponen penyusun lain berupa sisi, rusuk, dan titik sudut. Bangun ruang dibagi menjadi dua jenis, yaitu bangun ruang bersisi datar dan bangun ruang bersisi lengkung. Bangun ruang sisi datar, sesuai namanya, memiliki sisi berbentuk datar. Sementara itu, bangun ruang sisi lengkung memiliki

⁷ Mihalyi Csikszentmihalyi, "*Flow The Psychology of Optimal Experience*", (Harper Collins e-books, 1990), introduction.

⁸ *Ibid.*, introduction.

⁹ Listyo Yuwanto, "*The flow inventory for student: Validation of the LIS*", (Jurnal Psikologi Anima Indonesia, Vol. XXIV, No. 4, 2013), hal. 282

¹⁰ Sutrisna dalam Een Unaenah, dkk, "*Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Kelas Vi Sd*", (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 2, Nomor 1, April 2020), hal. 104

¹¹ Agung Subagyo, dkk, "*Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*", (Prosiding SNATIF Ke -2 Tahun 2015), hal. 29

bagian-bagian yang berbentuk melengkung. Bangun ruang merupakan penamaan atau sebutan untuk bangunan-bangunan tiga dimensi atau bangun yang mempunyai ruang dan dibatasi oleh sisi-sisinya.

Motivasi mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Motivasi merupakan kekuatan yang dimiliki siswa sehingga muncul keinginan dalam melakukan suatu kegiatan. Kemauan itu bersumber dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar pada siswa. Dalam suatu penelitian tentang motivasi, seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu yang dimiliki sangat tinggi sehingga membuat orang tersebut memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik.¹² Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.¹³ Oleh sebab itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang dimiliki oleh peserta didik.

Indonesia merupakan Negara yang terdiri dari berbagai macam suku dan budaya. Indonesia dihuni oleh sekitar lebih dari 1300 suku yang tersebar di wilayah barat, tengah dan timur Indonesia. Berdasarkan asal-usulnya, suku-suku tersebut dikelompokkan ke dalam 7 pulau di Indonesia, yaitu Sumatera terdiri dari 114 suku, Jawa dan Bali sebanyak 17 suku, Nusa Tenggara sebanyak 83 suku, Kalimantan sebanyak 406 suku, Sulawesi sebanyak 220 suku, Maluku sebanyak 126 suku dan

¹² Septi, dkk dalam Nungki Anditiasari, dkk, “*Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa*”, (Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol. XII, No. 2 September 2021), hal. 237

¹³ Yanty Maria Rosmauli Marbun, “*Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP*”, (Jurnal Mathematics Paedagogic, Vol. V No. 2, Maret 2021), hal. 119

Papua sebanyak 466 suku. Masing-masing suku memiliki kebudayaan yang berbeda dengan suku lainnya.¹⁴ Keberagaman suku dan budaya di Indonesia menjadikan keunikan tersendiri dalam melakukan proses pembelajaran khususnya dalam memahami konsep-konsep yang terdapat pada matematika. Ketepatan dalam melakukan proses pembelajaran akan menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan. Namun, apabila dilakukan dengan kurang tepat dapat menjadikan pembelajaran terasa membosankan dan kurang menyenangkan. Tetapi jika dilihat pada fakta atau kenyataan saat sekarang bahwa dalam pembelajaran di kelas belum berjalan secara efektif. Hal tersebut dapat dilihat dengan masih adanya beberapa peserta didik yang keluyuran di luar ruangan kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung, mereka lebih senang bermain dari pada belajar. Ini adalah tantangan, khususnya bagi para guru bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan terhadap peserta didik.¹⁵

Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran Matematika ditemukan masalah siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk belajar.¹⁶ Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Indiana University Bloomington pada tahun 2006-2009 terhadap 275.000 siswa SMA di Amerika, diketahui sebesar 65% siswa mengaku mengalami kebosanan di kelas paling tidak sekali dalam satu hari.¹⁷ Menurut survey yang dilakukan terkait kebosanan siswa menyebutkan bahwa

¹⁴ Isna Rasdianah Aziz, dkk, "*Peran Etnobotani Sebagai Upaya Konservasi Keanekaragaman Hayati Oleh Berbagai Suku di Indonesia*", (Jurusan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Prosiding Seminar Nasional Megabiodiversitas Indonesia, April 2018), hal. 55

¹⁵ Hasma Nur Jaya, "*Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan*", (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, Vol.17 No.1 Tahun 2017), hal. 24

¹⁶ Resita Manambing, dkk, "*Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Aljabar*", (Jurnal Sains, Matematika, & Edukasi (JSME) FMIPA Unima, Vol. V, No. 2 Mar-Apr 2017), hal. 164

¹⁷ Sarah D. Spark, "*Studies link student boredom to stress. Education Week Online*", 2012.

kebosanan telah menjadi karakter di setiap sekolah, yang rata-rata 66% remaja siswa SMA mengalami kebosanan di sekolah dan 17% siswa merasakan kebosanan didalam kelas.¹⁸ Kebiasaan siswa di Indonesia ketika sudah mengalami kebosanan dalam kelas kebanyakan mencari aktivitas yang lain seperti bermain handphone, berbicara dikelas, menggambar dan lain-lain. Maka dari itu salah satu permasalahan yang sangat banyak dialami oleh siswa adalah kebosanan dalam kelas yang akan berdampak pada menurunnya tingkat konsentrasi dan ketertarikan pada siswa dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya kondisi *flow* akademik sedikit diketahui oleh siswa maupun guru. Padahal setiap siswa memiliki potensi untuk dapat mengembangkan dirinya jika dia memahami seperti apa seharusnya pembelajaran dilakukan. *Flow* mempunyai manfaat diantaranya adalah mencapai menyenangkan sekaligus menjalankan kegiatan, prestasi atau hasil kinerja yang memuaskan dan berjangka panjang adalah untuk dimiliki keterlibatan dengan aktivitas. *Flow* akademik dapat terjadi dalam berbagai bidang kehidupan seperti bermain musik, bekerja, beribadah, kehidupan kerja atau akademis.¹⁹

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung melihat adanya *flow* akademik siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil wawancara peneliti pada salah satu siswa kelas VIII A SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung. Adapun untuk hasil wawancara sebagaimana pada **Gambar 1.1** berikut.

¹⁸ Michael J. Furlong, dkk, “*Handbook of positive psychology in schools. Flow in schools revisited: cultivating engaged learners and optimal learning environment. 2014*”, hal. 211

¹⁹ Lena Nesyana Panjaitan, dkk, “*Flow Learning Model: Ways to Motivate Student with Special Needs*”, (ICEPL Seoul, Korea, Nopember 7-9, 2016), hal. 151



Gambar 1.1 Hasil Observasi Awal Peneliti

Dari Gambar 1.1 dapat kita ambil kesimpulan bahwa terdapat *flow* akademik pada siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung saat pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar. Akan tetapi pada responden awal observasi masih terdapat indikator *flow* akademik yang belum terpenuhi.

Apabila siswa mampu berada dalam kondisi *flow*, siswa tersebut akan melupakan lingkungan disekitarnya, seperti waktu berjalan dengan cepat, hal ini terjadi dikarenakan siswa melakukan sesuatu aktivitas yang sangat disukainya, sehingga menjadi sangat fokus dalam berkonsentrasi dan membuat lupa diri dalam beraktivitas dengan semangat yang tinggi. Maka dari itu kondisi *flow* tidak terjadi secara tiba-tiba. Untuk dapat mengalami *flow* siswa perlu berkonsentrasi, memiliki minat, dan bersemangat dalam melakukan suatu aktivitas.²⁰ Individu yang mengalami *flow* akademik biasanya terlibat secara intens di dalam kegiatan yang dia lakukan, sehingga tak jarang mereka cenderung untuk tidak sadar dengan waktu atau tempat. Berdasarkan teori *flow* akademik, keterlibatan siswa telah dikonseptualisasikan sebagai kejadian simultan konsentrasi tinggi, minat, dan

²⁰ David J. Shernoff, dkk, "Student Engagement in High School Classrooms from the Perspective of Flow Theory", (School Psychology Quarterly, Vol. 18, No. 2, 2003), hal. 161

kenikmatan.²¹ *Flow* akademik memiliki dampak yang positif dalam aktivitas individu, seperti dalam pendidikan, pekerjaan, hubungan interpersonal, olahraga, keagamaan dan musik.²²

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji secara empiris dengan mengadakan sebuah penelitian yang berjudul **“*Flow* Akademik dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan melakukan penelitian pada:

1. Bagaimana *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar tinggi dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar?
2. Bagaimana *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar sedang dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar?
3. Bagaimana *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar rendah dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar?

²¹ *Ibid.*, hal. 161

²² Arnold B. Bakker, "*Flow among music teachers and their students: The crossover of peak experiences*", (Journal of Vocational Behavior, Volume 66, Issue 1, 2005), hal 26

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar tinggi dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar.
2. Untuk mengetahui *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar sedang dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar.
3. Untuk mengetahui *flow* akademik siswa SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tulungagung dengan motivasi belajar rendah dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemakaian tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini diberikan pengertian:

1. Penegasan Konseptual
 - a. *Flow* akademik

Flow akademik adalah keadaan ketika siswa sepenuhnya terserap kedalam apa yang dikerjakannya, perhatiannya hanya terfokus kepada pekerjaan yang dilakukannya.²³ Keadaan *flow* adalah puncak dari kecerdasan emosional yang membutuhkan perasaan senang dan bahagia. Menurut Csikzentmihalyi terdapat dua faktor yang mempengaruhi *flow* yaitu: faktor individu (*person factor*) dan faktor

²³ David J. Shernoff, dkk, "*Student Engagement...*", hal. 161

lingkungan.²⁴ Perasaan positif yang berhubungan dengan kompetensi, kreativitas, dan performa di sekolah. Perasaan ini muncul dalam suatu aktivitas sehingga individu merasakan waktu yang singkat dalam melakukan suatu aktivitas

b. Bangun ruang

Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut.²⁵ Sri Subarinah mengatakan bahwa bangun ruang merupakan bangun geometri dimensi 3 dengan batas-batas berbentuk bidang datar dan atau bidang lengkung. Menurut Sumanto dkk, bangun ruang memiliki sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi yaitu bagian bangun ruang yang membatasi bagian dalam dan bagian luar bangun ruang tersebut. Rusuk yaitu garis pertemuan antara dua sisi pada bangun ruang tersebut. Titik sudut yaitu pojok bangun ruang tersebut.²⁶ Dapat disimpulkan bahwa bangun ruang adalah bangun geometri dimensi tiga yang memiliki sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki sisi, rusuk dan titik sudut.

c. Motivasi belajar

Motivasi mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Menurut KBBI motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.²⁷ Motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar

²⁴ Mihalyi Csikszentmihalyi dalam Nicola Baumann, David Scheffer, "*Seeing and mastering difficulty: The role of affective change in achievement flow*", (cognition and emotion 2010, 24:8), hal. 1305

²⁵ Agung Subagyo, dkk, "*Pengenalan Rumus...*", hal. 29

²⁶ LPPM Press STKIP PGRI Pacitan, "*Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Abdimas Tahun 2021: Urgensi Inovasi Pendidikan Pasca Pandemi untuk Ketahanan Bangsa*" Pacitan, 30 Desember 2021", hal. 90

²⁷ MLA: "motivasi". KBBI Daring, 2016. Web. 03 Mar 2023.

sehingga memiliki keinginan untuk belajar dan mencapai tujuan belajar yaitu memperoleh prestasi belajar yang tinggi.²⁸

2. Penegasan Operasional

a. *Flow* akademik

Suatu keadaan ketika siswa sepenuhnya terserap dan terfokus kedalam apa yang dikerjakannya (*absorption*), merasa nyaman atau menikmati atas pekerjaan yang dia lakukan (*work enjoyment*), serta termotivasi secara internal (*intrinsic work motivation*).

b. Bangun ruang

Bangun geometri dimensi tiga yang memiliki sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki sisi, rusuk dan titik sudut.

c. Motivasi belajar

Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan kegiatan belajar matematika dengan tujuan tertentu.

E. Kegunaan Penelitian.

1. Secara Teoritis

Flow akademik dapat digunakan sebagai dasar acuan dengan mempertimbangkan motivasi belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun ruang, serta dapat menambah wawasan bagi pembaca tentang kondisi *flow* akademik dalam pembelajaran matematika pada siswa ditinjau dari motivasi belajar. Apabila siswa mampu mengalami kondisi *flow* maka siswa tersebut akan melupakan lingkungan disekitarnya, seperti waktu berjalan dengan cepat, hal

²⁸ Yanty Maria Rosmauli Marbun, "Pengaruh Perhatian...", hal. 113

ini terjadi dikarenakan siswa melakukan sesuatu aktivitas yang sangat disukainya, sehingga menjadi sangat fokus dalam berkonsentrasi, sehingga membuat lupa diri dalam beraktivitas dengan semangat yang tinggi.²⁹

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam menganalisis *flow* akademik pada siswa khususnya pada pembelajaran matematika, serta dapat menambahkan tinjauan lain dalam menganalisis *flow*.

b. Bagi siswa

Keadaan *flow* dapat membuat siswa melupakan lingkungan disekitarnya, seperti waktu berjalan dengan cepat, hal ini terjadi dikarenakan siswa melakukan sesuatu aktivitas yang sangat disukainya, sehingga menjadi sangat fokus dalam berkonsentrasi, sehingga membuat lupa diri dalam beraktivitas dengan semangat yang tinggi.

c. Bagi guru

Analisis *flow* akademik dapat digunakan sebagai acuan oleh guru dalam melakukan pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Analisis *flow* akademik dapat dijadikan sebagai acuan dalam mempertimbangkan pembelajaran khususnya matapelajaran matematika di sekolah.

²⁹ David J. Shernoff, dkk, "*Student Engagement...*", hal. 161