

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permasalahan yang dialami oleh bangsa Indonesia salah satunya adalah pendidikan. Salah satu contoh permasalahannya yaitu efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>1</sup> Proses pembelajaran itu perlu direncanakan, dilaksanakan, diawasi, dan dinilai agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang nantinya akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup> Untuk mencapai maksud diatas maka diperlukan pemahaman dan keterampilan guru pada model-model pembelajaran agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru dapat menyampaikan materi kepada siswa secara efektif. Karena dengan yang efektif dapat menghasilkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang pasif. Menurut Esi peran guru adalah sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik saat pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomer 41 Tahun 2007 tentang Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007), hal. 14

<sup>2</sup> Shohib dan Yeni Anistyasari, "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Rancangan Bangun Jaringan Di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo," dalam *Jurnal IT*, Volume 2. No. 2, 2017, hal. 26

<sup>3</sup> Esi, dkk., "Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas XI SMK," dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Volume 5, No. 10, 2016, hal.2

Pembelajaran seharusnya tidak memposisikan siswa hanya sebagai pendengar saja sedangkan Guru aktif ceramah di depan kelas. Menurut Fakhrah pembelajaran yang baik adalah mengikutsertakan peserta didik pada proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.<sup>4</sup> Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pada pengajaran konvensional guru lebih berperan sedangkan siswa hanya sebagai pendengar materi saja, sehingga siswa lebih cenderung pasif. Pola dari pengajaran konvensional menetapkan siswa untuk memperhatikan pengajaran guru dikelas. Setelah materi tersampaikan biasanya siswa diberikan sebuah pekerjaan rumah untuk mengukur pemahaman yang ditangkap oleh siswa. Biasanya pola pengajaran yang seperti ini, siswa hanya akan belajar dirumah apabila ada PR (Perkerjaan Rumah), sebaliknya jika tidak ada PR maka siswa tidak akan belajar. Sehingga siswa hanya belajar saat dikelas dan alhasil siswa hanya mendapatkan materi sedikit dibandingkan dengan siswa yang sebelumnya belajar dulu dirumah.

Di zaman yang semakin pesat akan keilmuan dan teknologi, telah membawa dampak besar pada berbagai kehidupan, begitupun dalam bidang pendidikan. Kualitas pendidikan secara umum merupakan faktor penting yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran di sekolah, hal ini menuntut para guru untuk lebih kreatif, inovatif dalam proses pembelajaran dikelas.<sup>5</sup>

Dalam memenuhi tuntutan perkembangan zaman tersebut, hakekat pendidikan adalah menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan

---

<sup>4</sup> Fakhrah, dkk., "Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Materi Pengklasifikasian Pylum Arthropoda Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direst Instruction)," dalam *Jurnal Biotik*, Volume 2, No. 2, September 2014, hal. 94

<sup>5</sup> Fradila Yulietri, dkk., "Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Belajar," dalam *Jurnal Ternodika*, Volume 13, No.2, September 2015, hal. 6

agar menjadi aktif dan efektif.<sup>6</sup> Upaya pemerintah Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat pada era perkembangan teknologi ini salah satunya dengan mengembangkan Kurikulum 2013. Dimana pada pelaksanaan kurikulum 2013 guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran melainkan siswa yang dijadikan pusat pembelajaran. Guru tetap menyiapkan bahan-bahan sebelum pembelajaran dikelas dan guru diberi kebebasan menggunakan model, metode, strategi asalakan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan siswa berperan aktif selama proses pembelajaran.

Sering perkembangan zaman, pandangan mengenai pembelajaran mulai mengalami perubahan. Metode pembelajaran dikelas yang selama ini berupa metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sekarang tidak menutup kemungkinan bisa dipadukan dengan teknologi.<sup>7</sup> Hal ini dapat menjadi solusi kesulitan dalam proses belajar. Pergeseran paradigma saat ini lebih menekankan kegiatan yang berpusat pada siswa. Sehingga proses belajar tidak terpaku pada guru, tetapi siswa juga bisa lebih aktif dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*.

Akan tetapi pada kenyataannya melihat kondisi yang ada dilapangan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sampai saat ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa melalui metode ceramah sehingga guru lebih aktif di dalam kelas.

---

<sup>6</sup> Oemar Hamamalik, *Kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 14

<sup>7</sup> Mohammad Surya Guru besar UPI bandung, "*potensi teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan pembelajaran dikelas*, Makalah seminar pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan jarak jauh dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran, (Jakarta: Pustteskom Depdiknas) , 12 desember 2006, hal. 3 - 4

Guru dalam menyampaikan materi kepada siswa saat ini hanya memanfaatkan alat tulis dan LKS dalam kegiatan belajarnya. Siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa pasif saat dikelas.

Menurut beberapa siswa ketika diwawancarai oleh peneliti mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilakukan di dalam kelas kurang menarik dan membosankan. Berdasarkan hal tersebut kegiatan belajar mengajar dikelas dirasa masih terkesan monoton. Tidak hanya itu, permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah menurut Guru yang di jumpai yaitu tentang kurangnya waktu yang dimiliki untuk menyampaikan materi. Karena kegiatan belajar mengajar disekolah memiliki waktu yang terbatas. Selain itu pada mata pelajaran matematika terdapat beberapa materi yang membutuhkan waktu yang intensif untuk menjelaskan kepada siswa. Selain itu, fasilitas sekolah yang belum memadai.

Berdasarkan observasi tersebut, metode pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Dukun Gresik yang melibatakan Guru lebih aktif memberikan informasi menggunakan ceramah membuat siswa sebagai agen yang pasif. Model pembelajaran konvensional diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang seperti itu perlu mengalami perubahan, dimana siswa tidak boleh lagi dianggap sebagai obyek pembelajaran sementara,

tetapi harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan mediator yang kreatif.

Metode ceramah atau konvensional dianggap kurang inovatif di era sekarang ini karena siswa hanya terpaku dengan apa yang disampaikan oleh guru saja sehingga dapat memberikan inovasi dalam proses belajar guna menjadikan siswa lebih aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar.<sup>8</sup> Disamping itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk mempengaruhi keberhasilan pendidik dan meningkatkan kualitas belajar. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus pandai-pandai memilih media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan di terapkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah dan menjelaskan materi oleh guru kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dan peserta didik.<sup>9</sup> Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar dikelas.

Model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah *Flipped Classroom* dengan menggunakan media pembelajaran berupa video. Hal ini didukung dengan hasil survey yang ditulis oleh Panji tentang pemakaian internet remaja Indonesia.<sup>10</sup> Hasil penelitian terbaru mencatat pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja dipresiksi mencapai

---

<sup>8</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal 19-20

<sup>9</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, volume 2. No.2, juli 2018. Hal.103

<sup>10</sup> Aditiya panji, "Hasil Survey Pemakaian Internet Remaja Indonesia" dalam [https:// www.Google.com/amp/s/amp.kompas.com/teknoreas/2014/02/19/1623250/hasil. Survey. Pemakaian. Internet. Remaja. Indonesia](https://www.Google.com/amp/s/amp.kompas.com/teknoreas/2014/02/19/1623250/hasil.Survey.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia), diakses 4 juli 2020 pukul 12:05

30 juta. Penelitian juga mencatat ada kesenjangan digital kuat antara anak dan remaja yang tinggal di perkotaan dengan yang tinggal di desa. Data tersebut merupakan hasil penelitian berjudul “keamanan penggunaan media digital pada anak dan remaja di Indonesia” yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk kementerian komunikasi dan informatika dan Universitas Harvard. Studi ini menelusuri aktivitas online dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 – 19 tahun di seluruh Indonesia dan mewakili wilayah perkotaan dan perdesaan. Sebanyak 98% dari anak dan remaja mengaku tahu internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Dalam penelitian ini terlihat ada sekitar 20% responden yang tidak menggunakan internet. Hasil studi juga menemukan, masih ada kesenjangan digital kuat di daerah perkotaan dan perdesaan. Di daerah perkotaan, hanya 13% dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara di daerah perdesaan ada 87% anak dan remaja yang tidak memakai internet. Berdasarkan temuan hasil survey penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna internet terbanyak adalah kaum remaja. Selain itu golongan usia remaja itu termasuk golongan pelajar. Maka berdasarkan hasil survey penelitian di atas dan hasil observasi peneliti di sekolah dapat disimpulkan bahwa bagi usia remaja atau pelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis video yang memungkinkan proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimanapun berada.

Model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah proses pembelajaran yang membalik aktifitas belajar di sekolah dengan aktifitas belajar diluar sekolah. Aktifitas belajar yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi dilakukan di rumah.

Dan sebaliknya aktifitas belajar yang dilakukan dirumah menjadi dilakukan di sekolah.<sup>11</sup> Pada model pembelajaran *flipped classroom* guru berperan sebagai fasilitator yang membuat materi pembelajaran dalam bentuk digital, baik berupa video, maupun digital lainnya, kemudian menyebarkan kepada siswa untuk dipelajari dirumah. Beberapa penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh menggunakan model pembelajaran *Flipped classroom* mengungkapkan adanya pengaruh saat menerapkan model pembelajaran tersebut, salah satunya hasil penelitian Annisa menyatakan bahwa menerapkan model *Flipped Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar.

Subagia menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan prestasi belajar.<sup>12</sup> Sedangkan menurut Jacob Lowell pada artikelnya yang berjudul “*The Flipped Classroom: The Survey of The Resarch*” yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian dan pemikiran tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan formasi judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Dukun Gresik Tahun 2019/2020”**.

---

<sup>11</sup> Shohib dan Yeni Anistyasari, *Penagruh Model Pembelajaran Flipped Classroom...*, hal. 28

<sup>12</sup>I Made Subagia “*Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas X AP 5 SMK Negeri 1 Amalapura Tahun Ajaran 2016/2017*,” dalam *Jurnal Lamuhyang*, volume 8. No. 2, juli 2017. hal. 24

<sup>13</sup> Jacob Lowell Bishop, et. all., “*The Flipped Classroom: A Survey of the Research*,” *Journal ASEE Annual Conference & Exposition*. 2013 , page. 12

## **B. Identifikasi Dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Model pembelajaran matematika yang selama ini dilakukan di sekolah MTs. Tanwirul Qulub YPPMU masih berpusat kepada guru sehingga guru lebih aktif dibandingkan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Perkembangan teknologi yang semakin maju
- c. Akses Teknologi yang sudah merata di kalangan siswa MTs. Tanwirul Qulub YPPMU
- d. Terbatasnya waktu saat pembelajaran dikelas

### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif terarah dan apat dikaji maka masalah yang diteliti harus dibatasi, dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

- a. Materi terbatas pada mata pelajaran bangun ruang sisi datar
- b. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Dukun Gresik
- c. Penelitian terbatas pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan peneliti diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:



1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa Kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Gresik Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Besar Pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII di MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Gresik Tahun Ajaran 2019/2020?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa Kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Gresik Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa Kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Gresik Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam dunia pendidikan, terutama dalam bidang matematika dan dapat memberi gambaran tentang model-model pembelajaran yang inovatif, salah satunya model

pembelajaran *flipped calssroom* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## 2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi siswa

- 1) Dengan penerapan *Flipped classroom* di harapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa
- 2) Dapat menambah pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran matematika

### b. Bagi guru

- 1) Menambah informasi bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika
- 2) Dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif

### c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.

### d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran.

## **F. Penegasan Istilah**

### 1. Secara konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Badudu dan Zain pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain.<sup>15</sup> Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah dampak atau akibat yang terjadi karena adanya sebab tertentu. Dimana pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar siswa Kelas VIII MTs. Tanwirul Qulub YPPMU Gresik Tahun Ajaran 2019/2020.

#### b. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman merancang pembelajaran.<sup>16</sup> Sedangkan Martawijaya mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.<sup>17</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah desain pembelajaran yang digunakan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>14</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal.747

<sup>15</sup> Badudu, J.S dan Zain, *kamus umum bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), hal. 131

<sup>16</sup> Anissatul Mufarokah, *Strategi Dan Model –Model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 15

<sup>17</sup> M. Agus Martawijaya, “*Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: Untuk Meningkatkan Karakter Dan Ketuntasn Belajar*,” (Makasar : CV. Masagena, 2016), hal.11

c. *Flipped Classroom*

*Flipped Classroom* merupakan sebuah strategi dan model pembelajaran membalik kondisi kelas konvensional.<sup>18</sup> Jika dalam kondisi kelas konvensional, guru menyampaikan materi di dalam kelas lalu diikuti penugasan di rumah maka pada *Flipped Classroom* guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari. Menurut Kurniawan dkk, *Flipped Classroom* sebuah model pembelajaran dimana guru memberikan tugas / PR kepada siswa untuk aktif mempelajari terlebih dahulu materi yang akan disampaikan melalui media digital berupa video atau e-book beserta beberapa instruksi tugas/ latihan soal, sebagai bahan diskusi di dalam kelas.<sup>19</sup> Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang membalik metode tradisional, yang biasanya materi diberikan guru di kelas dan siswa mengerjakan tugas di rumah. Namun, pada metode ini guru akan memberikan materi yang nantinya akan dibaca siswa di rumah. Dan untuk sesi belajar di kelas akan digunakan diskusi bersama mengenai materi yang telah diberikan.

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Purwanto hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan ketrampilan siswa hingga menjadi lebih baik dari

---

<sup>18</sup> Nofrion, "Flip Your class Now: Flipped Classroom melalui Exo Olo Task", *INA-RXiV*, 2019: 1

<sup>19</sup> Fatra Hadi Kurniawan, dkk., "Flipped Classroom Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dan Keaktifan Siswa Dalam Proses KBM," *Jurnal Prosiding* (2016): 141

<sup>20</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 54

sebelumnya.<sup>21</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

## 2. Secara Operasional

### a. Pengaruh

Pengaruh yang dibahas disini yaitu adanya perilaku yang menyebabkan perbedaan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom*

### b. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

### c. *Flipped classroom*

*Flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pembelajaran yang bersamaan dengan penggunaan media video. Dalam proses pembelajaran ini siswa mempelajari bahan ajar dirumah dengan melihat video yang sudah dibagikan guru pada pertemuan sebelumnya kemudian saat dikelas siswa dibagi kedalam kelompok untuk melaksanakan diskusi.

### d. Hasil belajar siswa

Hasil belajar yaitu suatu penilaian yang diberikan setelah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom*.

---

<sup>21</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hal. 82

## G. Sistematika Pembahasan

Tujuan sistematika pembahasan ini adalah untuk memudahkan serta memahami dan mempelajari isi dari pembahasan skripsi. Adapun sistematika pembahasan ini akan di rinci oleh penulis sebagai berikut:

### 1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak dan daftar isi.

### 2. Bagian inti

Adapun Bagian inti meliputi :

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan batasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) penegasan istilah, (g) sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori, adapun landasan teori membahas tentang (a) model pembelajaran *flipped classroom*, (b) hasil belajar, (c) materi bangun ruang sisi datar, (d) penelitian terdahulu, (e) kerangka penelitian

BAB III merupakan metode penelitian meliputi (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data observasi dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, dan (h) teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data hasil penelitian, (b) analisis data hasil penelitian.

BAB V merupakan pembahasan yang meliputi pembahasan dari hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan para rumusan masalah penelitian

BAB VI merupakan penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran dalam penelitian.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran - lampiran, dan daftar riwayat hidup.