

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat.² Dalam menunjang kemajuan suatu negara, pendidikan memiliki peran yang penting. Untuk itu, suatu negara harus mempunyai suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Dalam sistem pendidikan nasional, mata pelajaran matematika terdapat pada semua jenjang pendidikan sebab matematika adalah ilmu universal. Matematika merupakan dasar dari perkembangan teknologi modern dan memiliki peran pokok dalam banyak disiplin ilmu.³ Matematika sendiri memiliki berbagai pokok bahasan seperti aljabar, geometri, trigonometri, polinomial dan masih banyak lagi.

Pentingnya mempelajari matematika, faktanya tidak berbanding lurus dengan motivasi siswa dalam belajar matematika. Sejak dahulu, sebagian besar siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit,

² Abdul Rahman Tibahary dan Maulina, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022), hal. 1–8.

³ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomadika* (2019), hal. 659–663.

Sebab pelajarannya berkaitan dengan banyak konsep dan rumus.⁴ Salah satu pokok bahasan matematika yang mengharuskan siswa untuk memahami banyak konsep dan rumus adalah polinomial.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.⁵ Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa hasil belajar matematika siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Gondang masih belum maksimal. Setelah dilakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran matematika, terbukti perolehan nilai siswa pada penilaian tengah semester (PTS) masih banyak yang di bawah KKM.

Kurangnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut, bisa berasal dari internal maupun eksternal.⁶ Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa sendiri, misalnya kurangnya motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan, seperti model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pengamatan di sekolah, guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru menjelaskan materi dan siswa memperhatikan. Dengan begitu jam pelajaran di kelas sebagian besar habis untuk menjelaskan materi. Akibatnya siswa tidak memiliki cukup waktu untuk aktif dalam memecahkan persoalan matematika yang dihadapi. Sehingga mengharuskan guru untuk memberi pekerjaan rumah pada siswa.

⁴ Melinda Rismawati dan Eta Khairiati, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020), hal. 203–212.

⁵ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab ...", hal. 659–663.

⁶ Made Delina Rusnawati, "Implementasi *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. April (2020), hal. 139–150.

Hal ini memunculkan masalah baru bagi siswa, salah satunya diskusi bersama guru dan teman sebaya dalam memecahkan permasalahan matematika menjadi terbatas.

Selain hasil belajar, motivasi belajar matematika siswa juga harus diperhatikan. Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi siswa untuk giat belajar.⁷ Berdasarkan pengamatan, motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Gondang masih kurang. Hal ini ditandai dengan siswa yang cenderung kurang memperhatikan dan kehilangan fokus saat guru menjelaskan materi di kelas. Tidak hanya itu, kurangnya motivasi belajar siswa juga nampak saat guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Ketika waktu pengumpulan, terdapat beberapa siswa yang belum mengerjakan tugas tepat waktu. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat disebabkan oleh penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik.⁸ Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang kreatif untuk menarik minat siswa agar termotivasi untuk belajar.⁹

Hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika tentunya menjadi masalah yang harus segera diatasi. Pentingnya mengatasi masalah ini supaya pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Maka dari itu, seorang

⁷ Ivylentine Datu Palittin, dkk, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika," *MAGISTRA: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 101–109.

⁸ Melinda Rismawati dan Eta Khairiati, "Analisis Faktor ...," hal. 203–212.

⁹ Made Delina Rusnawati, "Implementasi *Flipped* ...," hal. 139–150.

guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.¹⁰

Seiring dengan perkembangan zaman, model pembelajaran konvensional dirasa sudah tidak sesuai dengan karakter siswa yang serba teknologi. Dari pada mendengarkan penjelasan guru, siswa lebih tertarik untuk melihat *smartphone* mereka. Hal ini mendorong para ahli untuk membuat model pembelajaran baru yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang cocok untuk mengatasi permasalahan pembelajaran abad 21 adalah *flipped classroom*.¹¹

Flipped classroom memungkinkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah, dan pemberian tugas yang dikerjakan di rumah menjadi dilakukan di kelas.¹² Dengan begitu, siswa diharapkan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika di kelas. Dalam *flipped classroom*, siswa diwajibkan untuk mempelajari materi terlebih dahulu ketika di rumah, sehingga saat kelas dimulai siswa sudah siap untuk mengerjakan dan mendiskusikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Pada saat siswa belajar di rumah, guru harus menyediakan materi pembelajaran yang menarik supaya selama belajar di rumah siswa tidak

¹⁰ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017), hal. 172–182.

¹¹ Yuniar Adhinaya Yulianti dan Dwi Wulandari, "*Flipped Classroom* : Model Pembelajaran Untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2021), hal. 372.

¹² Ziana Walidah, et. al., "Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom (FC)* terhadap Hasil Belajar," *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2020), hal. 71–77.

merasa bosan. Maka dari itu perlu adanya bantuan media untuk belajar, salah satunya *edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan sumber belajar online berbasis web yang menyediakan berbagai video pembelajaran. Kelebihan dari *edpuzzle* adalah adanya *tools* yang memungkinkan guru untuk melakukan *video editing*, seperti memotong video, memasukkan suara, kuis, *text box*, menyediakan pelaporan, dan *sharing* yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.¹³

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Walidah, dkk pada tahun 2020, *flipped classroom* dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perangkat pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* juga efektif untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa.¹⁴ Kemudian pada tahun 2021 penelitian yang dilaksanakan Pudjianto, dkk menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa diharapkan dapat diatasi dengan model pembelajaran yang inovatif dan media belajar yang menarik. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dirasa cocok untuk permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *flipped classroom*. Menurut Evi

¹³ Evi Latifatus Sirri dan Puji Lestari, "Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 05, no. 02 (2020), hal. 67–72.

¹⁴ Ziana Walidah, et. all., "Pengaruh Model ...," hal. 71–77.

¹⁵ Udik Pudjianto, et. all., "Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran *Flipped Classroom*," *Didkatis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 21, no. 1 (2021), hal. 86–93, <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/377>.

Latifatus, dkk media pembelajaran yang dianggap mampu untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa salah satunya adalah *edpuzzle*.¹⁶ Oleh sebab itu penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung perlu dilaksanakan.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi bahwa:

- a. Diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
- b. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang optimal. Dapat diamati dari hasil penilaian tengah semester ganjil yang kurang memuaskan.
- c. Model pembelajaran yang tepat, diperlukan oleh siswa untuk membuat siswa tertarik saat belajar matematika. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle*.

2. Batasan Masalah

Supaya penelitian yang dilaksanakan tetap terfokus pada masalah yang diteliti, maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

¹⁶ Evi Latifatus Sirri dan Puji Lestari, "Implementasi *Edpuzzle* ...", hal. 67–72.

- a. Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terbatas pada motivasi dan hasil belajar matematika siswa.
- b. Motivasi belajar yang diamati terbatas pada hasil angket motivasi belajar.
- c. Hasil belajar yang diamati terbatas pada hasil dari tes hasil belajar.
- d. Populasi penelitian dibatasi pada siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Gondang.
- e. Materi Polinomial pada penelitian ini dibatasi pada materi operasi pembagian polinomial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi kontribusi ilmiah yang berguna untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, terlebih lagi mengenai model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi dan panduan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu melaksanakan dan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* agar motivasi dan hasil belajar matematika siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan terhadap model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* sebagai variasi dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam bidang matematika. Selain itu, dapat difungsikan sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas, kreativitas, dan keterampilan guru serta siswa dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar polinomial siswa kelas XI SMAN 1 Gondang Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan makna dari istilah yang digunakan, maka diberikan beberapa penegasan istilah terkait penelitian yang dilakukan:

1. Secara Konseptual
 - a. Pengaruh

Pengaruh merupakan kekuatan yang terdapat pada atau timbul dari diri seseorang atau benda yang berpengaruh pada pembentukan watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁷

- b. Model Pembelajaran

Model adalah kerangka konseptual yang berperan sebagai acuan dalam mencapai tujuan. Model pembelajaran merupakan

¹⁷ Dendy Sugono, *KAMUS BAHASA INDONESIA*, XVI. (Jakarta: PUSAT BAHASA DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL, 2008).

kerangka konseptual yang memuat prosedur sistematis dalam mengorganisir kegiatan belajar mengajar.¹⁸

c. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Flipped classroom merupakan metode pembelajaran terbalik yang dalam proses pembelajarannya memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.¹⁹ Dalam model pembelajaran *flipped classroom* siswa mendapatkan materi dari guru yang disampaikan di luar kelas, kemudian di dalam kelas siswa aktif dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah.²⁰

d. *Edpuzzle*

Edpuzzle merupakan sumber belajar online berbasis web yang menyediakan berbagai video pembelajaran. *edpuzzle* menyediakan *tools* yang memungkinkan penggunaanya untuk mengedit video, seperti memotong video, menambah suara, kuis, *text box*, pelaporan, dan *sharing*.²¹

e. Motivasi Belajar

Menurut Riduwan, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan

¹⁸ Abdul Rahman Tibahary Dan Mauliana, "Model-Model Pembelajaran Inovatif Muliana," *Journal of Pedagogy* 1, no. 03 (2018), hal. 54–64.

¹⁹ Yuniar Adhinaya Yulianti dan Dwi Wulandari, "*Flipped Classroom ...*," hal. 372.

²⁰ Jonathan Bergmann and Sams A, *Flipped Your Classroom*, *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, vol. 44, 2012.

²¹ Sugestiana and Joko Soebagyo, "Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal basicedu* 3, no. 2 (2019), hal. 524–532.

belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberi arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator berikut: ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar.²²

f. Hasil Belajar

Menurut Bloom, Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pembelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan.²³

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Secara operasional, pengaruh model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* akan diamati perbedaannya. Apabila model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* memberikan dampak positif secara signifikan dari pada model

²² Silvi Junita, et. all., “Pengaruh Motivasi Belajar dan Perhatian Orangtua terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Baso Tahun Pelajaran 2018/2019” *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, vol. 2, no. 1 (2019), hal. 88–98.

²³ Rusmono, Strategi Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 22.

pembelajaran konvensional, maka model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* dapat dikatakan berpengaruh.

b. Model Pembelajaran

Secara operasional, model pembelajaran merupakan pedoman konseptual yang akan digunakan selama melakukan kegiatan belajar mengajar.

c. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Secara operasional, peneliti akan mengaplikasikan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *edpuzzle* pada kelas eksperimen. Siswa akan diberikan materi dalam bentuk video yang dapat ditonton secara *online* sebelum pembelajaran di kelas. Kemudian di kelas siswa akan difokuskan untuk aktif berdiskusi baik dengan guru atau pun teman sebaya.

d. *Edpuzzle*

Secara operasional, *edpuzzle* ini nantinya akan digunakan peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran di luar kelas. Materi pembelajaran dalam *edpuzzle* dapat diakses siswa secara online sebelum pembelajaran di kelas.

e. Motivasi Belajar

Secara operasional, motivasi belajar dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Ketika proses belajar mengajar, selain mengobservasi tingkah laku siswa, peneliti juga

mengamati motivasi belajar siswa berdasarkan angket motivasi belajar siswa.

f. Hasil Belajar

Secara operasional, hasil belajar dibutuhkan oleh siswa sebagai tolok ukur kemampuan dalam menguasai materi yang telah dipelajari. Peneliti mengamati hasil belajar siswa berdasarkan tes hasil belajar.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini, urutan pembahasan dimulai dari pendahuluan hingga penutup. Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari skripsi ini, akan dijelaskan kerangkanya sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisikan: halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, motto, lembar persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian inti, bagian ini terdiri dari:

Bab satu pendahuluan, terdiri dari: latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab dua landasan teori, terdiri dari kajian pustaka, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

Bab tiga metode penelitian, terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, kisi-kisi dan instrument penelitian, data dan sumber penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab empat hasil penelitian, terdiri dari deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab lima pembahasan, terdiri dari: pembahasan rumusan masalah pertama, pembahasan rumusan masalah kedua, pembahasan rumusan masalah ketiga.

Bab enam penutup, terdiri dari: kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.