

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk nasib dan jalan hidup seseorang. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi, mengembangkan, serta menyempurnakan keterampilan dan kemampuannya.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan upaya sistematis guna memajukan perkembangan karakter, intelektual, dan potensi siswa. Pendidikan juga berperan dalam memajukan pertumbuhan karakter, pikiran, dan pertumbuhan siswa sehingga mereka mampu mengembangkan kemampuan dan potensi sesuai dengan tuntutan kehidupan.<sup>2</sup> Salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pemahaman terhadap ilmu matematika perlu dimiliki dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat terutama di lingkungan sekolah.<sup>3</sup>

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang menerangkan bahwa Allah SWT mengistimewakan bagi orang-orang yang beriman dan berilmu. Ayat tersebut tercantum sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Cindy Arfianti, Fitri Arsih, and Helsa Rahmatika, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik*, n.d.

<sup>2</sup> Nanda Sri Alfina, Muhammad Syahril Harahap, and Rahmatika Elidra, *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMA Negeri 1 Angkola Barat*, 4, no. 1 (2021).

<sup>3</sup> Oki Ratna Dila and Luvy Sylviana Zanthly, "Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial," *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no. 1 (March 2020): 17, <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i1.3036>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ



Yang artinya: “Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Mujadilah: 11).

Ayat tersebut mengandung pesan bahwa kita dianjurkan mengikuti apa yang diperintahkan. Seseorang yang pandai harus dapat menerapkan ilmu pengetahuannya kedalam kehidupan sehari-hari, salah satunya ilmu matematika. Sekolah menjadi salah satu wadah utama untuk melaksanakan pendidikan, dimana proses pendidikan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>4</sup> Pendidikan dan kegiatan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan serta tidak dapat dipisahkan. Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan terus mengalami perubahan mengikuti kebutuhan masyarakat akan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.<sup>5</sup> Perkembangan

<sup>4</sup> Ahmad Septiana et al., “Studi Literatur: Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dalam Pembelajaran Matematika,” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 7, no. 2 (September 2022): 343, <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7090>.

<sup>5</sup> Arfianti, Arsih, and Rahmatika, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik*.

era digital turut membawa dampak dan pengaruh penting di bidang pendidikan seperti di banyak bidang lainnya. Pengaruh ini juga menyebabkan perubahan yang signifikan di bidang pendidikan, termasuk perubahan dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang diterapkan di sekolah.<sup>6</sup>

Karakteristik peserta didik di era modern ini mengalami pergeseran yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya, oleh karena itu pendekatan pengajaran tradisional cenderung sulit menarik minat dan rasa ingin tahu siswa masa kini terhadap kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup> Siswa menjadi pasif ketika pembelajaran matematika. Guru cenderung terfokus hanya pada buku pelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini menyebabkan siswa gagal menguasai modul pelajaran matematika yang disampaikan oleh guru. Sebagian siswa pun hanya menghafal rumus matematika tanpa memahami asal-usulnya.<sup>8</sup> Sehingga beberapa masalah muncul dan harus dihadapi siswa ataupun guru. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran matematika agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *flipped classroom*.

*Flipped classroom* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang memadukan pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan cara membalik pola pembelajaran konvensional, dimana konten dari materi

---

<sup>6</sup> Lydia Susanti and Dian Ayu Hamama Pitra, "Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital," *Health and Medical Journal* 1, no. 2 (August 2019): 54–58, <https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242>.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Septiana et al., "STUDI LITERATUR."

disampaikan di luar kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.<sup>9</sup> Kemudian memanfaatkan waktu di kelas untuk diskusi, berlatih soal, dan memperdalam pemahaman. Pada umumnya, model pembelajaran berbasis *flipped classroom* cenderung menggunakan media video sebagai bahan belajar siswa sebelum kegiatan pembelajaran di kelas.<sup>10</sup> Namun, dalam pelaksanaannya tidak semua kondisi pembelajaran memungkinkan penggunaan media video secara optimal. Berdasarkan kondisi nyata di MTsN 3 Blitar, siswa belum menggunakan buku pegangan seperti LKS atau bahan ajar sejenis sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa memiliki keterbatasan referensi dalam mempelajari materi secara mandiri di luar kelas. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini media video digantikan dengan handout materi yang disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Handout materi digunakan sebagai bahan belajar awal bagi siswa sebelum kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan handout ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) secara mandiri, sekaligus menjadi solusi atas keterbatasan sumber belajar yang dimiliki siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis *flipped classroom* tetap dapat terlaksana sesuai sintaks, meskipun tanpa penggunaan media video.

Agar model ini lebih efektif, dapat digunakan media pendukung seperti *question card*. *Question card* merupakan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang digunakan untuk mendorong siswa untuk berpikir kritis,

---

<sup>9</sup> Regita Wijayanti, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Aplikasi Geogebra Classroom terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Eksponen di Kelas X MAN 1 Kerinci", (Skripsi, Universitas Jambi 2023)

<sup>10</sup> Ibid

meningkatkan interaksi antar siswa, serta memfasilitasi proses diskusi secara aktif.<sup>11</sup> Penggunaan *question card* dalam pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan menyelesaikan soal secara kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan menyelesaikan soal serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>12</sup>

Materi Persamaan Lier Satu Variabel (PLSV) dipilih dalam penelitian ini karena sesuai dengan kompetensi dasar kelas VII MTsN 3 Blitar, yang saat penelitian dilakukan memang sedang mempelajari topik tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PLSV masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang keliru dalam menentukan langkah penyelesaian, kurang teliti dalam melakukan operasi aljabar, serta belum mampu menginterpretasikan soal dengan baik. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran matematika di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat.

Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti saat mengajar di lembaga non-formal, sebagian besar siswa beranggapan bahwa Materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran matematika di kelas VII yang seing dianggap mudah. Namun, dalam

---

<sup>11</sup> Nur Kholipah, Bayu Surindra, and Rr Forijati, "Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8, no. 1 (December 2022): 43–52, <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>.

<sup>12</sup> Dewi Ratnawati, Isnaini Handayani, and Windia Hadi, "Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Question Card terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP", *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, no. 1 (September 2020): 45-51, <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i01.7683>.

praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal PLSV, terutama dalam memahami soal cerita, menyusun model matematika, serta menyelesaikan dan menafsirkan hasil. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut, materi ini dipandang tepat untuk diterapkan dengan model pembelajaran aktif seperti *flipped classroom* yang dipadukan dengan media *question card*, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami serta menyelesaikan soal.

Melalui penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *question card* ini, siswa diharapkan dapat lebih mandiri, aktif, dan terlibat dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal PLSV. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran berbasis *Flipped Classroom* Berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal PLSV Siswa Kelas VII MTsN 3 Blitar”** guna mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap kemampuan siswa kelas VII MTs Negeri 3 Blitar dalam menyelesaikan soal pada materi PLSV.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, teridentifikasi beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi di kelas.

2. Pembelajaran matematika di kelas cenderung mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa menjadi rendah.
3. Kemampuan siswa kelas VII MTsN 3 Blitar dalam menyelesaikan soal Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) masih tergolong rendah.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar PLSV serta menentukan langkah-langkah penyelesaian soal dengan tepat.
5. Diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa di kelas selama pembelajaran matematika, khususnya materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).

Untuk menjaga fokus dan arah penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flipped classroom*.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran pada penelitian ini berupa *question card*.
3. Materi yang diajarkan adalah materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) pada kelas VII MTsN 3 Blitar.
4. Fokus penelitian ini adalah pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal, bukan pada aspek afektik secara menyeluruh.
5. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas VII MTsN 3 Blitar pada tahun ajaran yang sedang berlangsung.

### C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *flipped classroom* berbantuan *question card* terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PLSV di kelas VII MTsN 3 Blitar?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis *flipped classroom* berbantuan *question card* terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PLSV di kelas VII MTsN 3 Blitar?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis *flipped classroom* berbantuan *question card* terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PLSV di kelas VII MTsN 3 Blitar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis *flipped classroom* berbantuan *question card* terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PLSV di kelas VII MTsN 3 Blitar.

### E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang peneliti harapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika, khususnya mengenai

penerapan model pembelajaran berbasis *flipped classroom* berbantuan *question card* sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi guru : memberikan inovasi strategi pembelajaran yang dapat dijadikan alternative pilihan pada saat proses belajar mengajar matematika untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.
- b. Bagi siswa : penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal, khususnya pada materi PLSV, melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah : penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan guna meningkatkan mutu pembelajaran matematika melalui inovasi model pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi peneliti lain : menjadi referensi atau landasan dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran *flipped classroom* atau media pembelajaran yang interaktif seperti *question card*.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup hal – hal sebagai berikut :

1. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTSN 3 Blitar
2. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) kelas VII, meliputi pengertian PLSV, bentuk umum PLSV, menentukan nilai variabel, serta menyelesaikan persamaan dan soal cerita sederhana terkait PLSV.

3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* serta *Question Card* sebagai pendukung media pembelajaran.
4. Kemampuan menyelesaikan soal dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan siswa dalam memahami soal, menentukan variabel dan model matematika yang tepat, menyelesaikan persamaan secara sistematis, serta memperoleh jawaban yang benar sesuai dengan konsep PLSV.

### G. Penegasan Variabel

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, diperlukan penegasan variabel yang akan dijelaskan seperti di bawah ini:

1. Secara Konseptual
  - a. Variabel Bebas (Model Pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Question Card*)

*Flipped classroom* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tergolong inovatif dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam hal akses internet dan berbagai perangkat pendukung pembelajaran. Dalam model *flipped classroom*, peserta didik terlibat dalam persiapan pembelajaran melalui penontonan video, pemahaman presentasi *PowerPoint*, serta akses terhadap sumber belajar yang disediakan pendidik, baik melalui platform *e-learning* maupun sarana lainnya. Setelah persiapan yang memadai dilakukan di rumah, peserta didik di kelas mampu menyelesaikan masalah (*problem solving*), menganalisis, serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Susanti and Hamama Pitra, "Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital."

*Question card* merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu yang memuat soal-soal terkait materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media ini dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan kartu tersebut. . Di samping itu, penerapan *question card* juga berpotensi menumbuhkan berbagai sikap positif pada diri siswa, seperti rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, kejujuran dalam berkompetisi, serta kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran.<sup>14</sup>

b. Variabel Terikat (Kemampuan Menyelesaikan Soal)

Menyelesaikan soal merupakan upaya sistematis untuk mengidentifikasi jalan keluar atau gagasan yang selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses menyelesaikan soal bukanlah hal yang sederhana, melainkan melibatkan serangkaian prosedur yang kompleks dimana seseorang dituntut untuk mengintegrasikan berbagai kemampuan, pengetahuan, pemahaman, dan pertimbangan dalam menghadapi suatu permasalahan.<sup>15</sup>

2. Secara operasional

a. Variabel Bebas (Model Pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Question Card*).

Model pembelajaran *flipped classroom* ini diterapkan dengan cara memberikan materi terlebih dahulu baik berupa modul ataupun video untuk

---

<sup>14</sup> Firda Fitdiyah Nikita Sari, Iis Aisyah, and Astri Srigustini, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA QUESTION CARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (2024).

<sup>15</sup> Teresa Helyana, Zubaidah, and Nursangaji, *Kemampuan Menyelesaikan Soal PISA pada Konten Change and Relationship*, *Jurnal AlphaEuclidEdu* Vol. 1 No. 2, 2020, 62.

dipelajari secara mandiri di rumah. Ketika di kelas mereka berfokus pada diskusi kelompok dan menyelesaikan soal bersama – sama dengan menggunakan media pendukung, yaitu *question card*. *Question card* merupakan kartu yang memuat berbagai soal, materi, maupun konten lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran.

b. Variabel Terikat (Kemampuan Menyelesaikan Soal)

Kemampuan dalam menyelesaikan soal dapat diukur melalui tes tertulis yang disusun berdasarkan indikator penilaian. Aspek yang dinilai meliputi : memahami permasalahan, menentukan model matematika, melakukan langkah penyelesaian secara sistematis, dan memperoleh hasil yang benar sesuai dengan konsep yang dipelajari.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan penelitian kuantitatif dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian awal mencakup halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, abstrak.
2. Bagian utama mencakup BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variable, sistematika penulisan. BAB II Landasan Teori, yang berisi tentang teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu meliputi model pembelajaran

*Flipped Classroom*, media *Question Card*, kemampuan menyelesaikan soal, PLSV, penelitian terdahulu, kerangka berpikir. BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian. Pada BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi data dan pengujian hipotesis. Untuk BAB V berisi Pembahasan dan BAB VI berisi Kesimpulan dan Saran.

3. Pada bagian akhir penulisan berisi daftar rujukan, lampiran – lampiran, serta daftar riwayat hidup.