BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Proses pembelajaran di kelas secara strategis membentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengajaran dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama adalah rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi kesebangunan.

Materi kesebangunan memerlukan pemahaman konseptual yang kuat dan kemampuan visualisasi yang baik. Kesulitan dalam memahami konsep kesebangunan akan menghambat kemampuan siswa dalam menguasai geometri dan topik matematika kompleks lainnya. Namun, praktik pembelajaran matematika saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, dimana siswa cenderung pasif dalam menerima informasi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat, mudah bosan, dan tidak termotivasi untuk mendalami materi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan implementasi model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu model pembelajaran yang mulai mendapat perhatian dan terbukti efektif adalah *flipped classroom* yang diintegrasikan dengan platform digital seperti *google classroom*. Model *flipped classroom* membalik alur pembelajaran konvensional, dimana siswa mempelajari materi di rumah melalui video pembelajaran, bacaan, atau media digital lainnya yang disampaikan melalui *google classroom*, kemudian menggunakan waktu di kelas untuk diskusi, latihan soal, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih siap dan

terlibat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *flipped classroom* yang dikombinasikan dengan platform *Learning Management System (LMS)* seperti *google classroom* signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa[2]. Model ini juga dianggap lebih sesuai dengan karakteristik siswa abad 21 yang sudah terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran mandiri. Selain itu, model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google classroom* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dan memberikan peluang yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, efektivitas model *flipped classroom* ini tidak bergantung pada faktor internal siswa, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar mengacu pada hubungan dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan atau mengurangi dampak model pembelajaran terhadap hasil belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka sendiri di rumah dan di kelas, sehingga dampak kelas terbalik terhadap hasil belajar mungkin lebih besar. Di sisi lain, model ini tidak dapat memberikan dampak terbaik bagi siswa dengan gaya belajar rendah.

Penerapan *flipped classroom* berbantuan *google classroom* dalam mata pelajaran matematika pada topik geometri seperti kesebangunan dinilai potensial untuk meningkatkan pemahaman kosnseptual dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Berdasarkan potensi yang telah ditunjukkan melalui berbagai penelitian, serta pentingnya minat belajar, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi kesebangunan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh yang besar, yang mengindikasikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan

[2] Farida Ariani Martin Kustati Reflianto Novi Yanti and Joni Indra Wand, "The Effect of Flipped Digital Classroom and Student Engagement on English Writing Skills," *Studies in English Language and Education* 11, no. 2 (2024): 976–97, https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35990.

matematika siswa[3]. Waktu di kelas menjadi lebih efektif karena digunakan untuk kegiatan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Penerapan *flipped classroom* dalam mata pelajaran matematika mampu mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual siswa. Siswa dalam penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kemandirian belajar, keaktifan dalam diskusi kelompok, serta pemahaman terhadap materi dibandingkan dengan kelas yang diajar secara tradisional[4].

Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* sangat potensial untuk diterapkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah, khususnya dalam pembelajaran matematika pada topik-topik fundamental seperti geometri.

Pemilihan lokasi di SMPN Bandarkedungmulyo Jombang didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar dan minat belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *Google Classroom* juga belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *Google Classroom* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi kesebangunan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

---

[3] Lanqin Zheng et al., "The Effectiveness of the Flipped Classroom on Students ' Learning Achievement and Learning Motivation : A Meta-Analysis" 23 (2020): 1–15.

[4] Chung Kwan Lo and Khe Foon Hew, "A Critical Review of Flipped Classroom Challenges in K-12 Education : Possible Solutions and Recommendations for Future," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 2017, https://doi.org/10.1186/s41039-016-0044-2.

1. Hasil belajar siswa pada materi kesebangunan masih rendah, yang mengindikasikan perlunya upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi tersebut.
2. Model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru masih mendominasi proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, yang berdampak pada kurangnya pemahaman konsep dan lemahnya hasil belajar siswa.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif seperti *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran matematika di SMPN Bandarkedungmulyo Jombang, padahal model ini telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Belum diketahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi kesebangunan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII SMPN Bandarkedungmulyo Jombang?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap minat belajar siswa pada materi kesebagunan kelas VII SMPN Bandarkedungmulyo Jombang?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII SMPN Bandarkedungmulyo Jombang.
2. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap minat belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII SMPN Bandarkedungmulyo Jombang.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian teoritis di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi (*flipped classroom)* dengan faktor psikologis siswa (minat belajar) dalam mempengaruhi hasil belajar matematika pada topik kesebangunan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk mendukung penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih inovatif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Melalui penerapan *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom*, guru dapat membagikan materi pembelajaran sebelum kegiatan di kelas sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk diskusi, latihan soal, dan kegiatan yang lebih interaktif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada materi kesebangunan. Selain itu, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, mandiri, dan terbiasa memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom*. Selain itu, penelitian ini menjadi bekal bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sebagai calon pendidik di masa yang akan datang.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom*. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berada pada bidang pendidikan matematika pada materi kesebangunan SMP. Fokus utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajarann *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

a. Penelitian dilaksanakan di SMPN Bandarkedungmulyo Jombang tahun ajaran 2025/2026.
b. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN Bandarkedungmulyo Jombang
c. Materi yang diteliti dibatasi pada materi kesebangunan
d. Dalam penelitian ini, *google classroom* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membagikan materi dan tugas untuk mendukung pelaksanaan model

pembelajaran *flipped classroom*

e. Model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang membalik proses pembelajaran konvensional dimana siswa akan mempelajari materi terlebih dahulu di rumah melaui pembelajaran digital, kemudian pembelajaran dikelas difokuskan untuk diskusi dan latihan soal
f. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa

G. Penegasan Variabel

Dalam penelitian ini, diperlukan penegasan variabel untuk memperjelas makna dan ruang lingkup variabel yang digunakan.

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajarn *flipped classrom* adalah model pembelajaran yang diaman proses penyampaian materinya biasa dilakukan didalam kelas dialihkan menjadi kegiatan belajar mandiri diluar kelas melaluia media seperti video pembelajaran sehingga ketika didalam kelas digunkan untuk diskusi, pemecahan masalah dan penerapan konsep dengam bimbingan guru[5]. Sistem pembelajaran *flipped classroom* mengubah alur kelas konvensional menjadi pola pembelajaran interaktif di mana siswa menonton materi kelas secara online (misalnya, menonton video pembelajaran) di luar kelas untuk memfasilitasi aktivitas kelas seperti diskusi kelas[6]. Penggunaan *google classroom* sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) membantu memfasilitasi distribusi materi kelas serta pemantauan aktivitas kelas online[7].

---

[5] Jonathan Bergmann and Aaron Sams, *Flipped Learning for Science Instruction* (International Society for Technology in Education, 2015).

[6] Article Info, "Flipped Classroom : Partisipasi Siswa Revolusi Pengajaran Dalam Meningkatkan" 4, no. 1 (2025): 27–44, https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80.

[7] Akmal Fauzan, "Evaluasi Efektivitas Google Classroom Sebagai Learning Management System Dalam Meningkatkan Pemaahaman Mahasiswa Di Pendidikan Jarak Jauh," *Jurnal Maslahah* 6, no. 1 (2025): 50–67.

b. *Google Classroom*

Google classroom adalah layanan web gratis dari google yang berfungsi sebagai sistem manajemen dari *LSM (Learning Management System).* Platform ini dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam mengelola kelas digital seperti memberikan materi dan tugas. *Google classroom* juga dinilai sebagai media pembelajaran online ramah kuota internet, karena memang mode akses layanan kelas online di platform dibuat seperti media sosial, yang tidak membutuhkan terlalu banyak kuota untuk mengaksesnya[8].

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur unruk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru[9]. Definisi hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik[10]. Dalam penelitian ini, hasil belajar didefinisikan sebagai pencapaian kognitif pada tingkat analitis untuk materi kesebangunan.

d. Minat belajar adalah cenderungan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan dalam suatu aktivitas yang relatif stabil dan memotivasi individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas tersebut[11]. Minat belajar dalam pembelajaran matematika adalah faktor yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pendidikan matematika.

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *flipped classroom* pada penelitian ini adalah model

---

[8] Muhammad Turmuzi and Nurul Hikmah, "Hubungan Pembelajaran Daring Google Classroom Pada Masa COVID-19 Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika" 05, no. 02 (2021).

[9] Yendri Wirda dkk, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

[10] Ika Kartika Ulfah, Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik" 2, no. 1 (2021): 1–9.

[11] K Ann Renninger and Suzanne E Hidi, *The Power Of Interst For Motivation and Engagement* (New York: Out of Hause, 2016).

pembelajaran yang digunakan guru di luar kelas untuk memberikan materi pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* kepada siswa sehingga ketika pembelajaran di kelas lebih difokuskan kepada diskusi dan latihan soal.

b. *Google Classroom*

Google classrom pada penelitian ini digunakan sebagai media pendukung model pembelajaran *flipped calssroom* yang berfungsi untuk membagikan materi pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar pada materi ini adalah hasil kognitif siswa pada materi kesebangunan setelah mengikuti model pembelajaran *flipped claasroom.* Hasil belajar diukur melalui tes tertulis yang berbentuk soal uraian yang mengacu pada ranah kognitif Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan memahami dan menerapkan konsep kesebangunan dalam penyelesaian matematika.

d. Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini adalah kecenderungan siswa untuk merasa tertarik, senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *google classroom*. Minat belajar diukur menggunakan angket minat belajar.

H. Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pembacaan dan memahami penelitian ini penulis menuliskan sistematika penulisan ini sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal:

   Pada bagian awal berisikan: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

2. Bagian Utama:

Pada bagian utama sistematika penulisan memuat beberapa bab yaitu:

a. BAB I: Pendahuluan

Pada Bab I Pendahuluan, berisikan: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Pada Bab II Landasan Teori, berisikan: kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada Bab III Metode Penelitian, berisikan: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan tahapan penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada Bab IV Hasil Penelitian, berisikan: deskripsi data dan pengujuan hipotesis.

e. BAB V Pembahasan

Pada Bab V Pembahasan, berisikan: memberikan penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian lalu membandingkannya dengan penelitian terdahulu.

f. BAB VI Penutup

Pada Bab VI Penutup, berisikana: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisikan: daftar rujukan, lampiran, dan daftar riwayat hidup.