BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari prasekolah hingga perguruan tinggi, karena memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan.[1] Matematika menjadi dasar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta banyak diterapkan dalam aktivitas sehari-hari.[2] Oleh sebab itu, guru perlu membantu siswa memahami konsep-konsep matematika agar mampu menggunakannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan nyata. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, beradaptasi dengan berbagai situasi, memecahkan masalah, serta menumbuhkan sikap inovatif dalam menghadapi tantangan kehidupan.[3]

Pembelajaran matematika adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menggabungkan penalaran logis dengan proses mental. Supaya program pembelajaran matematika bisa maksimal dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, efektif, dan efisien, guru menciptakan

[1] Dedi Kusnadi, Agama Islam, And Muhammadiyah Bima, "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membelajarkan Matematika Sebagai Bentuk Penguatan Karakter," *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 1 (2022).

[2] Desi Andryani Lubis, Ludi Arianto, and Iqbal Ma, "Pembelajaran Matematika Budaya (Etnomatematika) Berbantuan Aplikasi Math City Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik," *Journal of Educational Integration and Development* 1, no. 3 (2021): 171–180.

[3] Miftahul Hayati and Miftahul Jannah, "Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 40–54.

lingkungan belajar dengan berbagai metode.[4] Keberhasilan dalam proses pembelajaran itu dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.[5] Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik, proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang direncanakan, serta hasil belajar siswa yang maksimal.

Pencapaian yang diperoleh setelah selesainya proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar, menurut Syafi'i dkk., adalah suatu bentuk evaluasi pendidikan terhadap kemajuan dan prestasi siswa dalam belajar materi yang telah diterapkan sesuai kurikulum yang berlaku.[6] Motivasi adalah salah satu dari beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar. Pada proses pembelajaran, motivasi menjadi aspek utama, karena motivasi menjadi pusat suatu individu untuk melakukan tindakan tertentu.[7] Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang baik. Semakin tinggi motivasi, semakin besar kerja keras dan dedikasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, memberikan motivasi dalam proses pendidikan sangatlah penting.[8]

---

[4] Fadriati, Puja Hidayati, Syafrizal, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnyanya Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas v Sekolah Dasar," *Limas PGMI* 4, no. 1 (1824): 46–58, https://doi.org/https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i1.15855.

[5] Adrian Yanuar P, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif," *Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 08, no. 01 (2023): 1–10.

[6] Alya Nursalma dan Heni Pujiastuti, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2023): 135–141.

[7] Kusno Riki, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2023): 135–140, https://doi.org/10.33087/phi.v7i2.269.

[8] E V A Julyanti et al., "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)* 7, No. 1 (2021): 7–11.

Para ahli mendefinisikan motivasi sebagai rangsangan yang mengubah energi seseorang menjadi tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Huitt menjelaskan bahwa motivasi merupakan kondisi yang mengarahkan individu untuk aktif melakukan suatu kegiatan demi memperoleh tujuan yang diinginkan.[9] Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu unsur penting karena berkaitan dengan dorongan yang membuat siswa mau terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.[10] Menurut Biggs dan Tefler motivasi belajar siswa itu bisa menurun, dan menurunnya motivasi belajar dapat menyebabkan lemahnya kegiatan, sehingga menyebabkan hasil belajar yang diperoleh menjadi rendah.[11]

Namun, saat ini, motivasi siswa untuk belajar matematika rendah, yang mengakibatkan penurunan hasil belajar. Motivasi yang rendah ini juga mengurangi kemampuan siswa untuk menyerap materi pelajaran, sehingga kesulitan belajar matematika menjadi hal yang umum terjadi pada siswa di semua tingkatan sekolah. Hal ini terjadi karena sifat abstrak matematika, yang menyebabkan anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, tidak menarik, dan menakutkan.[12] Oleh sebab itu, para pendidik perlu rencana pengajaran yang dapat membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan, memberikan rasa aman dan nyaman kepada siswa, serta menginspirasi mereka

---

[9] Fuad Fahrudin and Mariyah Ulfah, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Multidisiplin Indonesia (JMI)* 2, no. 6 (2023): 1304–1309.

[10] Juliana Margareta Sumilat Almi Ranti Datu, Hetty Julita Tumurang, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1959–1965.

[11] Popi Fernando, Yogi , Andriani and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 2, no. 3 (2024): 61–68.

[12] Refiesta Ratu Anderha and Sugama Maskar, "PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 2, no. 1 (2021): 1–10.

untuk belajar.[13] Fokus, minat, dan hasil belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan interaktif. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kurang tertarik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Permasalahan yang kerap dialami siswa dengan prestasi rendah bukan disebabkan karena kurangnya kemampuan akademik, melainkan karena rendahnya motivasi yang membuat mereka tidak berusaha secara optimal untuk memaksimalkan potensinya.[14] Pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel, banyak siswa mengeluhkan bahwa materi ini sulit dipahami, karena pada materi ini dibutuhkan kemampuan pemecahan masalah yang tinggi. Sementara, kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika masih relatif rendah. Keterampilan pemecahan masalah dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi siswa.[15]

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di MAN 5 Kediri pada saat magang yaitu yang dilaksanakan bulan September 2025, salah satu guru matematika menyatakan bahwa di MAN 5 Kediri masih banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga mereka membutuhkan dorongan dan motivasi tentang manfaat belajar matematika agar tidak memandangnya sebagai pelajaran yang

---

[13] Reza Nurussofa and Heni Puji Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Development Of Learning Media For The Snakes And Ladders Game To Increase Motivation In Learning Mathematics For Elementary School Students," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9, no. 1 (2023): 22–28.

[14] Mitha Nurfallah and Trisna Roy Pradipta, "Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 03 (2021): 2425–2437.

[15] Mayang Sari Siti Fatimah, Firda Hariyanti, Nurul Hidayah Al Mubarokah, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Spltv Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum* 2, no. 2 (2024): 11–22, https://doi.org/10.59966/pandu.v2i2.869.

kurang relevan dan bisa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang diterapkan guru juga masih bersifat konvensional atau masih menggunakan metode terbimbing, yaitu materi disampaikan melalui penjelasan langsung, pemberian contoh soal, dan latihan mandiri. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa cenderung pasif, terutama ketika ada siswa yang mengalami kesulitan karena mereka jarang bertanya kepada guru maupun temannya, sehingga hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif. Guru juga menyampaikan bahwa selain motivasi belajar siswa masih rendah, tetapi juga variasi pembelajaran yang digunakan kurang interaktif, menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton dan membosankan, bahkan beberapa siswa memilih untuk tidur saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal dan berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan berbagai alternatif model pembelajaran matematika yang lebih efektif dan kreatif untuk mengubah cara pandang siswa terhadap matematika serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.[16] Memilih model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar dengan membuat prosesnya mudah, menyenangkan, dan menarik. Model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah salah satu yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah

[16] Ahmad Nur Auliya Et Al., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11, no. 3 (2024): 807–819.

satu paradigma pembelajaran yang menggabungkan pengajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (belajar di rumah) adalah model *flipped classroom*.[17] Menurut Van Alten dkk., kelas terbalik (*flipped classroom*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa mempelajari materi pelajaran terlebih dahulu di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. *Flipped classroom* dapat juga dikatakan sebagai bentuk integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran, di mana guru menyampaikan materi melalui media digital.[18] Dengan dukungan teknologi digital, siswa dapat mengakses konten pembelajaran baik berupa video maupun bahan ajar digital lainnya secara mandiri sebelum pembelajaran di kelas dimulai.[19] Inti dari model pembelajaran ini adalah menggunakan video yang telah disiapkan atau modul digital terbuka untuk menyampaikan materi di luar kelas, sehingga waktu kelas dapat digunakan untuk diskusi, kerja kelompok, dan menjawab soal latihan.[20]

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran matematika, menurut Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Arnawa dan Setiawan yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh *Google Classroom*

---

[17] Cecep AHF Santosa, Deni Pratidiana , Heni Pujiastuti, 'Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa', *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*, 2022, 71–83.

[18] Samudra Eka Cipta, Pendi Kurniawan, and Sopian Sori, "Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi," *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 6 (2024): 447–458.

[19] Mahyani Padang, "Efektivitas Model Flipped Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Digital," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 3, no. 1 (2025): 75–82.

[20] Yuniar Adhinaya Yulianti, Dwi Wulandari, "Flipped Classroom: Model Pembelajaran untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013", *Jurnal Kependidikan,* 7,2 (2022), 372-384

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.[21] Temuan serupa juga yang dilakukan oleh Pratiwi menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* memperoleh hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional.[22]

Sejalan dengan temuan tersebut, Halidin mengungkapkan bahwa penerapan *Virtual Flipped Classroom* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Hal ini terjadi karena siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran di kelas dilaksanakan, sehingga mereka lebih siap dalam mengikuti proses belajar.[23] Temuan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rezeki. Hasil penelitian tersebut terdapat penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).[24]

Meskipun banyak penelitian telah menunjukkan efektivitas dari model *Flipped Classroom* dalam pembelajaran matematika, masih terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yang perlu diisi. Perbedaan penelitian ini

---

[21] I N Arnawa and I M Dedy Setiawan, "Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Tingkat Computer Self-Efficacy," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 34–42.

[22] Kadek Ayu Mutiara Pratiwi, "Efektivitas Flipped Classroom Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP," *Pendidikan Matematika Undiksha* 12, no. 2 (2021): 2599–2600.

[23] Halidin, "Mengukur Efektivitas Model Virtual Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 9, no. 2 (2023): 307–14, https://doi.org/10.31605/saintifik.v9i2.448.

[24] Rezeki Maulida, "Math Galaxy : Jelajah Spldv Dalam Kelas Terbalik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Math," *Anterior Jurnal* 24, no. 3 (2025): 2355–3529.

dengan penelitian sebelumnya terletak pada materi yang digunakan dan jenjang Pendidikan yang menerapkan model pembelajaran tersebut. Hingga saat ini, belum terdapat penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLTV di kelas X MAN 5 Kediri. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut sekaligus memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model *Flipped Classroom* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi SPLTV. Dengan mempertimbangkan celah penelitian tersebut, penelitian ini disusun untuk memberikan kontribusi baru melalui penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Kelas X MAN 5 Kediri."

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

   Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

   a) Masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa,
   b) Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif.
   c) Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat.

2. Batasan Masalah

Untuk menjaga supaya penelitian ini tetap terarah dan tidak melebar dari fokus utama, diperlukan penentuan batasan masalah yang jelas. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

a) Subjek penelitian adalah siswa kelas X di MAN 5 Kediri.
b) Materi yang diajarkan adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).
c) Penelitian ini hanya dibatasi untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa.
d) Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Flipped Classroom.*

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kelas X MAN 5 Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas:

1. Secara Teoritis

   Temuan studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait seberapa baik model pembelajaran *flipped classroom* meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam konten Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Selain itu, studi ini dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran kreatif untuk pengajaran matematika dan mendukung temuan studi lain tentang penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut, peneliti lain dapat menggunakan hasil studi ini untuk melakukan penelitian tambahan tentang

metode pembelajaran modern yang membantu siswa dalam memahami konsep dan kapasitas kognitif mereka dengan lebih baik.

2. Secara Praktis

   a) Bagi Siswa

      Penggunaan metode pembelajaran *flipped classroom* untuk memberikan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna kepada siswa akan meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan mereka dalam memahami dan menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

   b) Bagi Pendidik

      Model pembelajaran *flipped classroom*, yang disesuaikan dengan tuntutan proses pendidikan di sekolah dan meningkatkan pemahaman konseptual serta hasil belajar siswa, diharapkan dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan model pembelajaran inovatif.

   c) Bagi Lembaga Sekolah

      Penelitian akan menjadi landasan bagi inisiatif untuk meningkatkan standar pembelajaran yang efektif, yang akan berdampak positif pada hasil belajar dan antusiasme siswa dalam belajar.

   d) Bagi Peneliti Pada Penelitian Selanjutnya

      Studi ini dapat berfungsi sebagai referensi atau landasan awal untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan pendekatan pembelajaran *flipped classroom* dalam berbagai sumber daya matematika atau studi lainnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas X MAN 5 Kediri.

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman interpretasi dan memudahkan pemahaman tentang judul di atas, maka penulis perlu memberikan pembahasan istilah dalam judul ini, yaitu:

1. Secara Konseptual
    a) Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

    Menurut Steele model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang membalik proses pembelajaran konvensional, yaitu penyampaian materi dilakukan di luar kelas melalui video atau bahan ajar daring yang dipelajari siswa secara mandiri sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan kegiatan di dalam kelas difokuskan pada diskusi, pemecahan masalah, latihan, dan penerapan konsep dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.[25]

    b) Motivasi Belajar

[25] Steele, *The Flipped Classroom: Cutting-Edge, Practical Strategies to Successfully "Flip" Your Classroom* (California: Corwin Press, 2013).

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang menimbulkan semangat, memberikan arah, serta mempertahankan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.[26]

c) Hasil Belajar

Menurut Benyamin S. Bloom, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif**,** ranah afektif**,** dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan.[27]

d) Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel merupakan persamaan linear yang terdiri dari tiga variabel, dan apabila ketiga variabel tersebut digabung maka akan membentuk sistem persamaan linear tuga variabel.[28]

2. Secara Operasional

a) Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dengan

---

[26] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75.

[27] Amir Reza Kusuma ,dkk, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)* 2, no. 9 (2022): 3507–3519, https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132.

[28] Yenni Dian Anggraini, "Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Matematika Umum Kelas X," in *Modul Pembelajaran SMA Matematika Umum*, 2020, 1–38.

memberikan video pembelajaran materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) untuk dipelajari siswa sebelum kegiatan tatap muka. Selanjutnya, pembelajaran di kelas digunakan untuk diskusi, tanya jawab, pengerjaan LKPD, dan pemecahkan masalah dengan guru sebagai fasilitator.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran Hasil belajar diukur melalui *posttest* yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif Taksonomi Bloom revisi adalah mengingat, memahami, menerapkan/mengaplikasikan, menganalisis, menilai/mengevaluasi, dan adalah mengkreasi/mencipta. Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan tingkat penguasaan materi setelah proses pembelajaran.

c) Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah tingkat dorongan yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang diukur melalui angket motivasi belajar berdasarkan indikator: tekun dalam belajar, ulet/gigih dalam belajar, minat dan fokus dalam belajar, mandiri dalam belajar dan berprestasi dalam belajar.

d) Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel adalah persamaan linear yang terdiri dari tiga variabel yang harus diselesaikan secara bersamaan untuk memperoleh nilai masing-masing variabel.

H. Sistematika Penulisan

Untuk menyusun skripsi ini memerlukan sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Inti

   Bab I adalah Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Penegasan Variabel, Sistematika Pembahasan.

   Bab II adalah landasan teori yang meliputi: Tinjauan model pembelajaran *Flipped Classroom*, Tinjauan Hasil Belajar Matematika Siswa, Tinjauan Materi SPLTV, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.

   Bab III adalah Metode Penelitian yang meliputi: Rancangan Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi, Sampel, Dan Sampling, Kisi-Kisi Instrumen, Instrumen Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

   Bab IV Hasil Penelitian yang meliputi: Deskripsi Data, Pengujian Hipotesis.

   Bab V Pembahasan yang meliputi: Pembahasan rumusan masalah.

   Bab VI Penutup yang meliputi: Kesimpulan, Saran.

3. Bagian Akhir

   Bagian ini yang meliputi: Daftar Pustaka, Lampiran-Lampiran, Dan Daftar Riwayat Hidup**.**