

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi. Transformasi digital membuka peluang inovasi baru yang ditujukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui akses yang lebih luas terhadap pengetahuan dan sumber daya pendidikan (Shenkoya & Kim, 2023). Saat ini, teknologi bukan hanya sekadar alat; teknologi merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan pembelajaran, para guru dan siswa memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya digital, mulai dari pencarian informasi hingga penggunaan aplikasi edukasi yang interaktif. Menurut Stošić, teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam pengajaran dengan menyediakan aplikasi yang mendukung pendidikan jarak jauh dan pembelajaran berbasis internet (Stošić, 2015). Hal tersebut selaras dengan pemikiran Bui & Nguyen yang menyatakan bahwa transformasi digital menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan di era modern (Bui & Nguyen, 2023).

Pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan memberikan kesempatan terciptanya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, berkat fleksibilitas teknologi yang mendukung proses belajar mengajar tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi. Harper (2018) menekankan bahwa teknologi dapat memperkuat kolaborasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan strategi pembelajaran yang mendukung eksplorasi materi oleh siswa. Pemanfaatan perangkat digital seperti komputer, smartphone, dan tablet semakin memperluas kemungkinan integrasi teknologi dalam pendidikan, baik formal maupun nonformal, untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan inklusi.

Akan tetapi, masih ada hambatan dalam mencapai hasil belajar meskipun ada peningkatan dalam pembelajaran dan kemajuan teknologi. Masalah ini menjadi penting karena hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) berperan strategis dalam pembentukan kepribadian dan etika siswa (Ainiyah, 2013). Pembelajaran PAIBP tidak hanya menitikberatkan pada penyampaian pengetahuan agama, tetapi juga dalam internalisasi norma perilaku, dan spiritualitas yang

diharapkan berfungsi sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh, pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat terhambat oleh kurangnya pemahaman tentang ajaran agama. Tujuan berikut ini dijabarkan dalam Bab II Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdiknas, 2003)

Dalam hal ini, relevansi pentingnya pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai agama tercermin dalam firman Allah Swt. Surah Al-Mujadilah (58:11):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝١

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Ayat di atas menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki posisi yang sangat utama dalam Islam, dan melalui ilmu, derajat manusia dapat ditingkatkan. Upaya ini sejalan dengan tujuan peningkatan mutu pembelajaran PAIBP, yang tidak hanya menekankan pertumbuhan kapasitas kognitif siswa tetapi juga menanamkan elemen-elemen spiritual.

Hasil dari pembelajaran adalah perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari proses pembelajarannya dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai indikator pencapaian dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2010) hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hal yang sama disampaikan oleh Tahar Irzan yang menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian

pengetahuan siswa melalui proses belajar mengajar yang selaras dengan tujuan yang telah ditentukan (Irzan, 2006).

Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan tiga komponen utama yang membentuk hasil belajar secara keseluruhan (Mulyadi, 2010). Ranah kognitif melibatkan tingkatan kemampuan berpikir yang mencakup enam tahapan yaitu mengingat informasi, memahami makna, menerapkan konsep, menganalisis bagian-bagian, menyusun kembali informasi (sintesis), dan membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu. Ranah afektif, sebagaimana dijelaskan oleh Lorin dan David, berkaitan dengan sikap seseorang yang dapat berubah seiring penguasaan kognitif, dan diekspresikan melalui perilaku, antara lain perhatian terhadap proses pembelajaran, kepatuhan terhadap aturan, dorongan intrinsik untuk belajar, penghormatan terhadap pendidik dan rekan sebaya, pola belajar yang konsisten, serta hubungan interpersonal yang harmonis (Krathwohl, 2010). Sementara itu, ranah psikomotorik yang dikemukakan oleh Simpson meliputi keterampilan individu dalam bertindak, mulai dari gerakan refleks hingga keterampilan kompleks, serta kemampuan fisik dan komunikasi nonverbal seperti ekspresi dan interpretasi (Miftahul, 2013).

Ada dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar yang rendah yakni faktor internal dan eksternal. Kesiapan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh faktor internal, yang meliputi hal-hal seperti kemampuan mental, emosi, kepercayaan diri, motivasi, usia, kedewasaan, kebiasaan belajar, ingatan, dan kapasitas sensorik seperti penglihatan dan pendengaran. Aspek di luar kendali siswa (eksternal), seperti posisi guru, standar pengajaran, ketersediaan bantuan perangkat keras dan perangkat lunak, kehidupan sosial, dan lingkungan, dapat membantu atau menjadi penghambat dalam proses belajar siswa. Kombinasi kedua faktor ini menentukan keberhasilan pembelajaran (Sugihartono, 2007).

SMP Negeri 2 Cileunyi adalah salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang terletak di Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini didirikan pada tahun 1994 dengan kepala sekolah pertama, Bapak Siswondo, memiliki tujuan menyediakan layanan pendidikan berkualitas bagi masyarakat sekitar. Hingga saat ini, sekolah ini dipimpin oleh Bapak Iyan Rusiana, S.Pd.,

M.Pd., dengan didukung oleh 57 tenaga pendidik dan sekitar 1.115 siswa Berbagai fasilitas seperti perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium bahasa, dan ruang teknisi lab komputer turut mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan guna mencetak generasi yang kompeten secara akademik dan berkarakter. Untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran di sekolah ini, maka perlu adanya perhatian yang lebih besar terhadap sejumlah permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan.

Temuan dari hasil observasi mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa pada jenjang kelas VIII belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada Ulangan Harian Kelas semester genap tahun ajaran 2024/2025. Nilai rata-rata siswa terbatas pada capaian di nilai 72, sehingga mengindikasikan adanya kesenjangan yang signifikan antara target akademik dan pencapaian aktual. Permasalahan ini mencerminkan efektivitas pendekatan pengajaran yang sedang diterapkan, di mana proses belajar mengajar masih didominasi oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti penyampaian materi secara lisan (ceramah), interaksi melalui tanya jawab, serta diskusi kelompok, namun dalam praktiknya penerapannya belum optimal dan kurang efektif. Rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam dan Etika, menjadi salah satu permasalahan yang muncul sebagai buktinya. Idealnya, siswa mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam capaian pembelajarannya. Namun, pada kenyataannya, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai standar yang ditetapkan.

Pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan satu arah (berpusat pada guru) serta penerapan metode yang cenderung repetitif dan kurang variatif mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut berdampak pada banyaknya siswa yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas, memperoleh nilai rendah dalam evaluasi, dan mencerminkan tingkat pemahaman yang kurang optimal pada materi pelajaran PAIBP. Selain itu, gangguan seperti siswa yang sering mengobrol, kurang fokus, hingga bolos dalam

pembelajaran semakin memperburuk kondisi ini. Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dipengaruhi oleh kurangnya interaksi, yang menyebabkan prestasi akademik mereka secara umum lebih rendah dari yang diharapkan. Untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka, metode pengajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berhasil harus digunakan.

Studi Munir (2017), mengungkapkan bahwa keterbatasan dalam variasi metode pembelajaran berimplikasi pada lemahnya hasil capaian pembelajaran siswa. Selain itu, dalam penggunaan metode ceramah, guru kerap kali menyampaikan materi dengan tempo yang terlalu cepat, sehingga sebagian siswa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Perbedaan kemampuan belajar siswa, seperti preferensi belajar secara mandiri atau dalam suasana yang tenang, juga turut menjadi faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar (Nurdiana, 2020)

Kondisi tersebut menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih komunikatif, bermakna, dan disesuaikan dengan karakteristik unik tiap siswa. *Flipped classroom* dianggap sebagai solusi inovatif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, terutama pada aspek kognitif. Dua instruktur kimia di Woodland Park High School di Connecticut, AS, Jonathan Bergman dan Aaron Sams, adalah orang pertama yang mengenalkan model *flipped classroom* (Meliza, 2021). Model *flipped classroom* adalah strategi pengajaran yang membalik (*flip*) kegiatan pembelajaran standar, dengan kegiatan interaktif dan penguatan ide yang dilakukan di kelas dan kegiatan yang biasanya dilakukan di kelas dialihkan ke rumah.

Model *flipped classroom* adalah gagasan yang membalikkan pola pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, proses penyampaian materi berlangsung di ruang kelas, sedangkan pengerjaan tugas dilakukan di rumah. Sebaliknya, dalam model *flipped classroom*, siswa melakukan belajar awal yang dilakukan secara otonom oleh siswa di rumah, sementara waktu belajar di kelas digunakan untuk mendiskusikan materi yang belum dipahami atau mengerjakan latihan bersama guru (Pradita, 2020). Pendekatan ini memberikan fleksibilitas

kepada siswa agar memahami pembelajaran sesuai dengan kemampuan individu mereka sebelum melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran di kelas.

Keunikan *Flipped classroom* terletak pada pemanfaatan teknologi multimedia untuk mendukung pembelajaran. Guru berperan sebagai kurator konten, baik dengan mencari konten digital yang relevan maupun membuat sendiri (DIY content), yang kemudian dibagikan kepada siswa sebelum pembelajaran di kelas (Meliza, 2021). Hal ini bukan sekedar melatih siswa untuk menumbuhkan kemandirian namun sekaligus bertujuan untuk mendorong kolaborasi melalui diskusi di kelas (Naik, G., Chitre, C., Bhalla, M., & Rajan, 2020).

Salah satu aplikasi teknologi yang mendukung implementasi *flipped classroom* adalah *classdojo*, aplikasi berbasis internet dengan berbagai fitur yang mendukung pengelolaan kelas secara efektif, baik dalam pembelajaran sinkron maupun asinkron. Salah satu fitur utamanya adalah ruang kelas virtual yang memungkinkan guru membagikan materi pembelajaran sebelum sesi tatap muka, sesuai dengan prinsip *flipped classroom*, yang menekankan siswa terlebih dahulu mempelajari materi secara mandiri sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, fitur manajemen perilaku pada *classdojo* memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung terkait perilaku siswa, baik dalam konteks pembelajaran individu maupun kolaboratif, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan fokus belajar (Maclean-blevins, 2013). Temuan penelitian Chrismawati & Septiana (2021), yang menunjukkan bahwa paradigma model *flipped classroom* meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan *flipped classroom* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Merujuk pada uraian latar belakang penelitian, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang dituangkan kedalam sebuah bentuk karya tulis ilmiah dengan judul "Penerapan Model *Flipped classroom* Berbantuan Media *Classdojo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi sebelum penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo*?
2. Bagaimana penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Cileunyi?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi setelah penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi sebelum penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo*
2. Untuk mengetahui penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Cileunyi
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi setelah penerapan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif dan kontribusi konkret terhadap implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, mencakup beberapa dimensi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memajukan pengetahuan dan pemahaman kita tentang model pembelajaran *flipped classroom*, yang didukung oleh media *classdojo* dan merupakan inovasi proses pembelajaran yang efektif dan signifikan yang meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih jauh, diharapkan bahwa penelitian ini akan memajukan teori dan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PABP).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menstimulus partisipasi aktif dan minat siswa melalui penggunaan *classdojo*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Pendekatan *flipped classroom* juga membantu siswa lebih mandiri dalam memahami materi sebelum kegiatan tatap muka.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi dalam proses pemilihan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa. Guru juga dapat mengoptimalkan pengelolaan kelas dengan bantuan teknologi yang tersedia.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan wawasan dan keterampilan dibidang mengaplikasikan model *flipped classroom* berbantuan media teknologi. Penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di bidang Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

E. Kerangka Berpikir

Suatu rancangan atau pola yang menjadi dasar penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, baik secara langsung maupun daring, dikenal sebagai model pembelajaran. Pola ini mencakup berbagai alat pembelajaran seperti buku teks, komputer, film, kurikulum, dan media lain yang mendukung proses belajar-mengajar (Budiningsih, 2005). Dengan model pembelajaran, kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur karena seluruh komponen yang terlibat telah dirancang secara sistematis.

Menurut Tayeb, model pembelajaran digunakan sebagai pedoman oleh pendidik agar dapat menyelenggarakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Tayeb, 2017). Oleh sebab itu, model pembelajaran bisa digambarkan sebagai kerangka yang dirancang untuk mengatur proses belajar-mengajar secara terencana dan sistematis. Model ini mencakup strategi, metode, alat, serta kurikulum yang dimanfaatkan untuk mendukung siswa dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran secara efektif dan optimal (Majid, 2013).

Perkembangan kognitif individu terjadi dalam empat tahap utama, menurut teori perkembangan mental Piaget: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal (Ibda, 2015). Bergantung pada usia dan pengalaman individu, setiap tahap mewakili cara berpikir tertentu. (Ibda, 2015). Setiap tahapan mencerminkan cara berpikir yang berbeda sesuai dengan usia dan pengalaman individu. Dalam konteks pendidikan, teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan. Model pembelajaran *flipped classroom* memperkuat relevansi teori ini karena memberikan kesempatan bagi siswa agar belajar berdasarkan tahap perkembangan intelektual mereka.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan suatu pendekatan yang mengubah alur konvensional kegiatan belajar, yaitu dengan menukar (*flip*) aktivitas yang lazim dilakukan di kelas menjadi tugas yang dikerjakan di rumah. Dalam pendekatan ini, siswa diarahkan mendalami materi di luar kelas melalui bantuan media digital, seperti video pembelajaran atau bahan bacaan, sebelum nantinya

dilakukan pendalaman dan diskusi bersama guru saat pertemuan langsung di kelas. Model ini menciptakan peluang bagi siswa untuk mempersiapkan materi secara mandiri, sehingga waktu di kelas dapat difokuskan pada diskusi, pemecahan masalah, dan aplikasi konsep yang telah dipelajari (Bergmann & Sams A, 2011).

Model pembelajaran *flipped classroom* secara langsung berkaitan dengan teori konstruktivisme yang menunjukkan bahwa proses belajar tidak pasif, melainkan melibatkan aktivitas siswa dalam membangun pengetahuan berdasarkan interaksi dengan pengalaman yang mereka alami (Budi, n.d.). Dalam *flipped classroom*, pembelajaran awal dilakukan secara mandiri melalui media digital sebelum kelas dimulai, seperti menonton video atau membaca materi. Ini menciptakan peluang bagi siswa untuk mengembangkan persepsi awal terhadap materi yang dipelajari (tahap persepsi), sejalan dengan teori konstruktivisme yang mendorong siswa mengungkapkan konsepsi awal mereka.

Saat di kelas, siswa terlibat dalam eksplorasi lebih dalam melalui diskusi, praktik, atau kolaborasi yang memungkinkan proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan mereka. Dengan demikian, siswa aktif membangun pemahaman baru (tahap eksplorasi, perbincangan, dan pengembangan konsep). Prinsip dasar konstruktivisme menekankan bahwa pemahaman terbentuk melalui keterlibatan aktif siswa, bukan sekadar penerimaan informasi secara pasif. Pendekatan ini secara nyata merefleksikan pandangan tersebut dengan menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengenai hasil belajar, sebagaimana menurut Euis Karwati, adalah kemampuan yang diperoleh melalui proses berpikir dan pengembangan diri untuk menguasai, memahami, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan, yang berdampak pada perubahan perilaku individu (Karwati, 2019). Sementara itu, Mulyasa (2010) menyebutkan bahwa hasil belajar mencerminkan capaian belajar siswa secara menyeluruh, yang berfungsi sebagai indikator terhadap penguasaan kompetensi dasar serta tingkat perubahan perilaku yang terjadi pada individu siswa. Berlandaskan pandangan tersebut, hasil belajar mencerminkan kemampuan yang didapat siswa dari pembelajaran, dengan keberhasilannya

ditandai oleh pencapaian nilai serta kecakapan dalam memahami dan menerapkan materi.

Pencapaian hasil belajar kognitif siswa, yang terwujud sebagai penguasaan pengetahuan, pemahaman konseptual, dan kecakapan intelektual, merupakan penekanan utama studi ini. Merujuk pada Taksonomi Bloom yang telah diperbarui oleh Taksonomi Bloom yang diperbarui oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl pengetahuan, pemahaman, dan penerapan merupakan keterampilan berpikir tingkat menengah yang paling mendasar. Di sisi lain, kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memerlukan pemrosesan kognitif yang lebih rumit meliputi analisis, evaluasi, dan kreasi (Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, 2010). Perbedaan utama antara keterampilan berpikir tingkat rendah dan tinggi terletak pada kedalaman serta kompleksitas proses kognitif selama pembelajaran berlangsung. Derajat pemahaman dan retensi meningkat seiring dengan kedalaman dan kompleksitas proses kognitif.

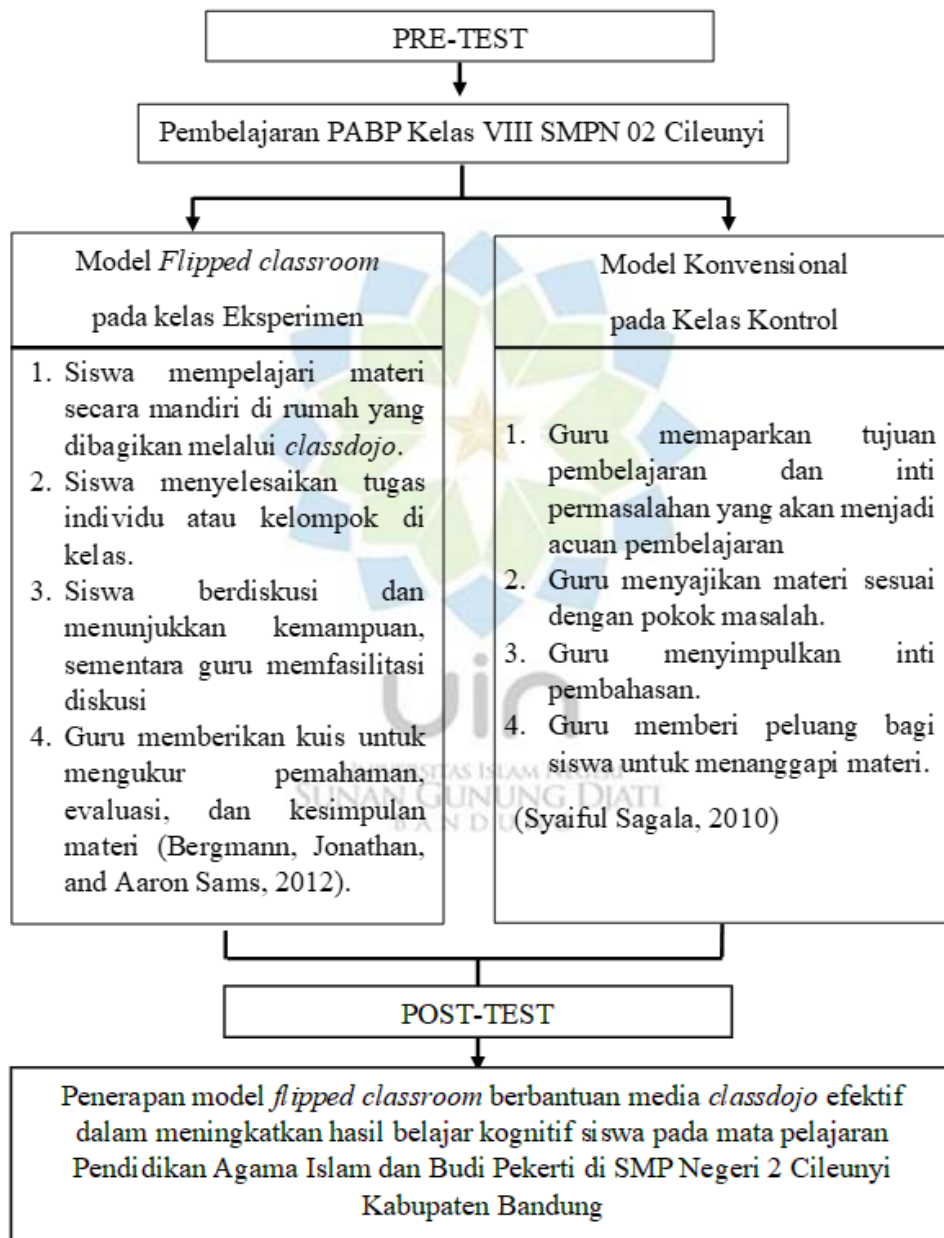
Dalam konteks studi penelitian ini, hasil belajar yang menjadi objek pengukuran dalam penelitian ini berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP).

Dalam KBBI, “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan” (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Menurut Kunandar, pemerintah melalui Kurikulum 2013 menekankan bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) berfokus pada pengembangan kepribadian atau pembentukan karakter siswa (Kunandar, 2013). Selanjutnya, Majid menegaskan bahwa untuk menciptakan harmoni kehidupan beragama dalam masyarakat serta menjaga keutuhan dan persatuan bangsa, diperlukan sikap saling menghargai antarumat beragama (Majid, 2014).

Dengan demikian, model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan aplikasi *classdojo* merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kualitas pembelajaran diantaranya mengatasi minimnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Model ini

menawarkan kemudahan bagi siswa yang kesulitan memahami informasi di kelas, selain cara yang mudah beradaptasi dan kapasitas untuk melibatkan siswa secara aktif. Dengan ritme yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing, siswa dapat dengan bebas mengulang materi kapan saja dan di mana saja. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono dalam (Susilana, 2015), Istilah hipotesis secara bahasa berakar dari kata *hypo* yang berarti "di bawah" atau "kurang dari," dan *thesis* yang berarti "pendapat." Maka, hipotesis diartikan sebagai kesimpulan sementara yang belum memiliki validitas penuh untuk dianggap sebagai tesis yang teruji kebenarannya. Hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan jawaban atas permasalahan yang diajukan, yang dapat muncul melalui dugaan logis dari peneliti atau melalui deduksi berdasarkan teori yang telah ada.

Arikunto menjelaskan bahwa hipotesis merupakan suatu tanggapan sementara yang lazimnya dibuat untuk membandingkan variabel-variabel individual dari dua sampel tertentu atau untuk menerangkan hubungan antara dua variabel, misalnya variabel sebab dan variabel akibat (Anshori & Ismawati, 2017).

Kerangka berpikir yang telah disusun menjadi dasar dalam perumusan hipotesis penelitian berikut ini:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* dengan siswa yang tidak menggunakan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* dengan siswa yang tidak menggunakan model *flipped classroom* berbantuan media *classdojo* di kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Sebagai landasan teoritis, peneliti mengutip beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan judul yang diteliti, di antaranya:

1. Masripah, M., Wiganda, I., & Fatonah, (2021). "Penerapan Model Pembelajaran *Flipped classroom* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI". Artikel. Jurnal Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menginvestigasi efektivitas model pembelajaran *flipped classroom* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata N-gain di kelas eksperimen mencapai angka 0,46 (kategori sedang), sedangkan untuk kelas kontrol hanya memperoleh 0,15 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa model *flipped classroom* lebih efisien dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom*, metodologi kuantitatif, dan desain kuasi eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif di kelas pendidikan agama Islam merupakan kesamaan antara penelitian ini dengan karya peneliti. Sedangkan perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu video pembelajaran lewat WhatsApp, sementara penelitian peneliti menerapkan platform interaktif *Classdojo*. Selain itu, subjek penelitiannya pun berbeda, jika peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi yang berada di Kabupaten Bandung, sedangkan penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri Sindang.

2. Dwitri Stepanili, (2020). Penerapan Model *Flipped classroom* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran PAI Materi Berpakaian Syar'i. Thesis. SMKN 2 Baleendah.

Penelitian ini menganalisis dampak model pembelajaran terbalik terhadap peningkatan kemandirian siswa dan hasil kognitif di SMKN 2 Baleendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi quasi-eksperimen. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model dibandingkan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran terbalik, pendekatan kuantitatif, serta

metode eksperimen semu untuk menilai hasil belajar. Namun, perbedaannya ada pada variabel dependen yang menjadi fokus penelitian. Penelitian sebelumnya mengeksplorasi dua aspek: kemandirian belajar dan hasil kognitif, sedangkan studi peneliti hanya berfokus pada hasil belajar kognitif. Selain itu, terdapat pula perbedaan dalam tingkat pendidikan dan lokasi penelitian: penelitian ini dilakukan di Kelas X di SMKN 2, sementara penelitian peneliti mengambil tempat di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Cileunyi.

3. Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Flipped classroom* pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Artikel. SMP Laboratorium UPI Bandung.

Efektivitas pendekatan pembelajaran *flipped classroom* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dievaluasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi kuasi eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis, dengan skor *pretest* meningkat menjadi 20,81 dan skor *posttest* meningkat menjadi 37,66, yang menunjukkan peningkatan sebesar 16,85. Alat bantu pembelajaran yang digunakan adalah platform Edmodo serta lembar kerja kelompok.

Kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran terbalik, pendekatan kuantitatif, dan metode eksperimen semu. Namun, perbedaannya ada pada fokus variabel yang diteliti yakni keterampilan berpikir kritis dalam ruang lingkup pelajaran IPA, sedangkan penelitian peneliti lebih mengarah pada capaian belajar ranah kognitif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan juga berbeda; penelitian sebelumnya memanfaatkan Edmodo, sementara penelitian peneliti memanfaatkan *Classdojo*.

4. Liza Meliza (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Flipped classroom* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP/MTs. Artikel. SMP Negeri 5 Bandar Baru, Aceh.

Penelitian ini meneliti bagaimana model *flipped classroom* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Metode yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran, media yang dipakai adalah video pengajaran yang dibagikan melalui WhatsApp.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dalam hal penggunaan model *flipped classroom*, pendekatan kuantitatif, dan metode kuasi eksperimen. Perbedaan terdapat pada media pembelajaran yang digunakan serta mata pelajaran yang diteliti; penelitian ini berfokus pada matematika dengan subjek siswa kelas VII, sedangkan penelitian peneliti memfokuskan pada mata pelajaran PAIBP dengan subjek siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Cileunyi.

5. Ayu Almada, (2023). Efektivitas Penerapan Model *Flipped classroom* Berbantuan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Artikel. SMPN 2 Batulappa, Sulawesi Selatan.

Penelitian ini mengulas efektivitas model *flipped classroom* yang didukung dengan video edukatif dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa. Hasil akhir penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen mencapai 82,5 (kategori sedang), yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol.

Kesamaan dengan penelitian peneliti terdapat pada penggunaan model pembelajaran *flipped classroom*, pendekatan kuantitatif, dan metode kuasi eksperimen. Perbedaannya terdapat pada media ajar yang digunakan; penelitian ini menggunakan video pembelajaran sederhana, sedangkan pada penelitian peneliti menggunakan platform interaktif *Classdojo*. Selain itu, perbedaan juga tampak pada mata pelajaran dan jenjang kelas

yang diteliti, yakni matematika kelas VII dalam penelitian terdahulu, dan PAIBP kelas VIII dalam penelitian peneliti.

Berdasarkan analisis terhadap literatur dan penelitian terdahulu, aspek kebaruan yang menjadi kontribusi utama dalam studi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Fokus penelitian ini memadukan model *Flipped classroom* dengan media *Classdojo* sebagai platform interaktif untuk pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang belum pernah diteliti sebelumnya pada konteks SMP Negeri 2 Cileunyi. Dengan mengintegrasikan *Classdojo*, diharapkan aktivitas pra-kelas (video berdurasi pendek, kuis interaktif) dan pasca-kelas (diskusi, refleksi) dapat mendorong keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan.
- b. Pendekatan, metode, dan desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *nonequivalent groups pretest-posttest control*, berbeda dari sebagian besar studi terdahulu yang sering kali hanya menerapkan *one-group pretest-posttest*. Desain ini memungkinkan perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen (*Flipped classroom + Classdojo*) dan kelas kontrol (metode konvensional), sehingga validitas temuan mengenai peningkatan N-Gain kognitif siswa dapat lebih terjamin.
- c. Media dan teknis implementasi pada penelitian ini menggunakan aplikasi *classdojo* sebagai platform pembelajaran *flipped* yang mengintegrasikan video pembelajaran, tugas mandiri, sistem poin, dan umpan balik *real-time*. Hal ini merupakan kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menggunakan media seperti *WhatsApp* atau *Edmodo* tanpa fitur gamifikasi dan pemantauan aktivitas siswa secara menyeluruh.