

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran yang didominasi oleh guru beralih menuju metode yang menitikberatkan pada peran aktif siswa. Pembelajaran abad ke-21 harus mampu membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009). Dalam konteks nasional, hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti dalam Kurikulum Merdeka yaitu membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia. Pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembinaan sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, amanah, dan sikap hormat kepada orang tua maupun guru (Fauza, 2023). Lebih lanjut, implementasi ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah, menjadi bagian penting dalam pembelajaran.

Peserta didik juga diarahkan untuk memiliki kesadaran sebagai khalifah di bumi dengan menjaga dan melestarikan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada aspek spiritual, tetapi juga sosial dan ekologis. Sejalan dengan hal tersebut, penguatan karakter dalam Profil Pelajar Pancasila menekankan pentingnya pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, serta memiliki sikap berkebinekaan global (Kemendikbudristek, 2022). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk karakter religius dan sosial peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran (Munawir dkk. 2024). Selain itu, pendidikan ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik agar mampu menyikapi perbedaan secara bijaksana dan moderat dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pendidik atau guru profesional dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi di antaranya kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

Guru harus memiliki semua kualifikasi tersebut salah satunya kompetensi pedagogik.

Berbicara pedagogik dalam penerapannya yang merupakan kemampuan guru untuk memilih model, pendekatan dan metode yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, maka dalam tataran impleentasinya itu begitu beragam metode dan model yang dipergunakan, yaitu diantaranya model *Project Based Learning* (PjBL), model *Problem Based Learning* (PBL), Model *Discovery Learning*, model *Cooperative Learning* dan model *Flipped Classroom*. Model pembelajaran yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu model *Flipped Classroom*. Model pembelajaran *Flipped Classroom* menurut Bergmann dan Sams, penggagas utama metode ini, bahwa *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang membalikkan struktur tradisional yaitu instruksi langsung (materi) diakses siswa secara mandiri di rumah, sehingga waktu di kelas dapat dimaksimalkan untuk diskusi dan pendalaman materi (Bergmann & Sams, 2012). Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* memungkinkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa terutama dari aspek kognitif.

Secara umum, hasil pembelajaran merupakan kompetensi, kemampuan, atau perubahan perilaku yang diharapkan dapat dicapai, dikuasai, dan ditunjukkan oleh peserta didik setelah mereka mengikuti serangkaian proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran tidak hanya terbatas pada perolehan nilai berupa angka di atas kertas, melainkan mencakup perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Menurut Benjamin S. Bloom dalam Fiteriani & Baharudin tahun 2017 ada tiga ranah (domain) pencapaian hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Fiteriani & Baharudin, 2017). Hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan ranah yang meliputi hasil dari kegiatan otak, lebih tepatnya pengetahuan. Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Slameto dalam Nabillah & Abadi tahun 2019 menjelaskan bahwa yang termasuk ke dalam faktor internal tersebut meliputi kesehatan, minat, motivasi dan bakat. Kemudian faktor eksternalnya meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat

(Nabillah & Abadi, 2019). Salah satu yang termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu dari sekolah khususnya dari guru.

Meskipun tuntutan kurikulum merdeka sangat ideal yang mencakup pendorongan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Namun, praktiknya di lapangan sering kali tidak sejalan dengan harapan tersebut. Di tingkat SMK misalnya, Arifiani dan Umami tahun 2023 mencatat bahwa banyak guru masih kesulitan merancang metode pembelajaran yang adaptif, sehingga siswa cenderung pasif di kelas (Arifiani & Umami, 2023). Kendala serupa juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Menurut Maslakha tahun 2023, implementasi Kurikulum Merdeka pada PAI masih sering terhambat oleh kebiasaan mengajar berpusat pada guru (*teacher-centered*) atau konvensional (Maslakha, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan Abdillah dkk. tahun 2023 yang menyoroti bahwa minimnya pemanfaatan teknologi dan media penunjang membuat guru PAI kerap kembali mengandalkan metode ceramah. Akibatnya, alih-alih dilatih untuk mandiri, siswa kembali diposisikan sebagai pendengar pasif, yang pada akhirnya membuat hasil belajar kognitif mereka sulit berkembang (Abdillah dkk. 2023). Hal ini juga senada dengan pernyataan dari Abuddin Nata, bahwa salah satu problem mendasar pendidikan Islam saat ini adalah metodologi yang kurang variatif dan cenderung menempatkan siswa sebagai objek pasif (Nata, 2020). Seperti halnya dengan metode ceramah yang cenderung lebih banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Penerapan metode ceramah ini mengakibatkan pada pembelajaran di kelas menjadi cenderung monoton dan menurunkan keterlibatan siswa sehingga capaian hasil belajar seringkali tidak maksimal, terutama pada ranah kognitif tingkat tinggi yang dikenal dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), karena siswa hanya menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam (Majid & Andayani, 2012).

Fenomena serupa ditemukan pula di SMKN 6 Kota Bandung, khususnya pada kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2025 terhadap 207 siswa, data menunjukkan ketimpangan hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut dapat

diidentifikasi dari ditemukannya sebanyak 53 siswa (25,6%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76, dan 34 siswa (16,4%) berada tepat di ambang batas KKM. Secara kumulatif, terdapat 87 siswa (42%) siswa berada pada tingkat pemahaman rendah hingga sedang. Angka ketuntasan klasikal yang hanya mencapai 120 siswa (58%) ini masih jauh dari standar ketuntasan ideal yang diterapkan sekolah, sehingga intervensi perbaikan pembelajaran sangat diperlukan untuk menjawab temuan masalah tersebut.

Temuan data kuantitatif tersebut diperkuat melalui wawancara pendahuluan dengan guru PAIBP kelas X dan siswa kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa rendahnya capaian kognitif sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang pasif. Hal ini dikonfirmasi melalui observasi kelas pada tanggal yang sama, di mana siswa terlihat kurang antusias, mengantuk, dan melakukan aktivitas lain seperti bermain gawai (*cyberloafing*) saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi edukatif antara guru dan siswa belum terbentuk secara optimal.

Terkait dengan permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif solusi untuk peningkatan prestasi kognitif hubungannya dengan pemilihan model pembelajaran. Model Pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2011). Beberapa macam model pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) diantaranya model *Project Based Learning* (PjBL), model *Problem Based Learning* (PBL), Model *Discovery Learning*, model *Cooperative Learning* dan model Konvensional dan model *Flipped Classroom*. Untuk mengatasi pasifnya siswa dan rendahnya hasil belajar kognitif tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran. Salah satu solusi yang relevan adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*. Menurut Bergmann dan Sams, penggagas utama metode ini, *Flipped Classroom* membalikkan struktur tradisional yaitu instruksi langsung (materi) diakses siswa secara mandiri di rumah, sehingga waktu di kelas dapat dimaksimalkan untuk diskusi dan pendalaman materi

(Bergmann & Sams, 2012). Kemudian riset yang dilakukan oleh Zainuddin dan Halili menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena mengubah budaya kelas dari pasif menjadi aktif (Zainuddin & Halili, 2016).

Agar penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berjalan efektif, materi mandiri harus dikemas secara efisien. Di sinilah urgensi penggunaan media *Video Micro Learning*. *Micro learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang disajikan dalam segmen-segmen kecil dan terfokus (Hug, 2007). Mengingat karakteristik siswa SMK yang merupakan *digital native* dengan rentang perhatian (*attention span*) yang pendek, video pembelajaran berdurasi singkat (3-5 menit) lebih efektif dalam mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) dibandingkan video ceramah panjang (Mayer, 2021). Dengan video ini, siswa dapat mempelajari konsep kunci PAI sesuai kecepatan belajarnya sendiri sebelum tatap muka dimulai.

Proses eksplorasi intelektual yang difasilitasi melalui model pembelajaran *Flipped Classroom* sejatinya sejalan dengan landasan teologis dalam Al-Qur'an, khususnya surah An-Nahl ayat 43. Firman Allah tersebut menjadi pengingat bahwa manusia telah dikaruniai nikmat akal agar senantiasa proaktif dalam bertanya, berdiskusi memecahkan masalah, dan tidak pernah berhenti untuk memperkaya khazanah pengetahuannya:

...فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Artinya: "...maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui." (Q.S An-Nahl [16] : 43)

Meskipun penelitian mengenai *Flipped Classroom* sudah banyak dilakukan, penerapannya dengan bantuan spesifik *Video Micro Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik masih perlu dieksplorasi. Penelitian ini memiliki urgensi khusus pada siswa SMK jurusan DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) yang memiliki gaya belajar cenderung visual-praktis yang dimana terbiasa mengamati detail visual dan tutorial teknis yang to-the-point dalam praktik kejuruan jurusan DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan), sehingga

metode ceramah dalam pelaksanaan model pembelajaran konvensional di kelas pada saat Pembelajaran PAI terasa sangat kotras dan membosankan bagi peserta didik. Penggunaan *Micro Learning* diharapkan dapat menjembatani materi PAI yang abstrak-teoretis agar lebih mudah dicerna oleh siswa vokasi, aspek yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian *Flipped Classroom* sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis Video *Micro Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti siswa kelas X DPIB di SMKN 6 Kota Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas, kajian ini diwujudkan ke dalam sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbasis Video *Micro Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian *Quasi-Experimental* di Kelas X Siswa Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 6 Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dengan mempertimbangkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah rumusan masalah yang akan menjadi dasar penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis Video *Micro Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 6 Kota Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah diterapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis Video *Micro Learning* pada kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 6 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dirumuskan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis Video *Micro Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 6 Kota Bandung.
2. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah diterapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis Video *Micro Learning* pada kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 6 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini bisa menjadi referensi tambahan bagi para guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif di kelas. Model pembelajaran *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan Video *Micro Learning* menjadi alternatif yang menjanjikan untuk membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini membawa manfaat bagi siswa dengan meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh Video *Micro Learning* terbukti mampu membantu peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini adalah guru dapat menjadikan referensi model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh Video *Micro Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas agar tidak monoton, lebih aktif, kreatif juga lebih menyenangkan.

c. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi Sekolah dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan mutu sekolah. Dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh *Video Micro Learning* ini menjadi salah satu cara agar hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat dan juga prestasi siswa yang pada akhirnya sekolah dapat dipandang baik oleh khalayak masyarakat.

E. Kerangka Berpikir

Secara konseptual, model pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rancangan utuh dari proses edukasi yang dibawakan secara spesifik oleh tenaga pendidik. Secara konseptual, model ini berfungsi layaknya wadah utama yang menyatukan ragam taktik, metode, pendekatan, hingga teknik pengajaran di dalam ruang kelas (Helmiati, 2011). Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran agar pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Perlu diingat, bahwasannya tidak ada model pembelajaran yang sempurna semua model pembelajaran tergantung kebutuhan situasi dan kondisi langsung di tempat pembelajaran. Oleh karena itu, memilih model pembelajaran harus memerhatikan aspek-aspek tertentu seperti, kondisi siswa, materi, bahan ajar, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri (Fathurrohman, 2006b). Diantara banyaknya ragam model pembelajaran yang ada, model pembelajaran ruang kelas terbalik atau dikenal dengan *flipped classroom* hadir sebagai suatu model pembelajaran yang memiliki pendekatan lebih berfokus kepada siswa.

Model pembelajaran *flipped classroom* pada dasarnya merombak tradisi pembelajaran tatap muka dengan cara memangkas porsi instruksi secara langsung. Melalui sistem ini, peserta didik diarahkan untuk mengkaji teori dasar secara mandiri di rumah sebelum jadwal sekolah dimulai. Dengan demikian, waktu pertemuan di ruang kelas murni dialihfungsikan sebagai arena untuk menyelesaikan

ragam penugasan serta mendiskusikan topik-topik yang dirasa masih membingungkan (Kurniawan, 2021). Prinsip dasar *Flipped Classroom* adalah membalik struktur pembelajaran tradisional. Sebagaimana dijelaskan oleh Bergmann dan Sams yaitu proses transfer pengetahuan yang biasanya dilakukan di dalam kelas dialihkan menjadi aktivitas mandiri di rumah, sehingga waktu tatap muka di sekolah bisa dimaksimalkan untuk interaksi dan pemecahan masalah (Bergmann & Sams, 2012). Fokus utama model ini bukan sekadar memindahkan lokasi belajar, melainkan memaksimalkan kualitas interaksi tatap muka. Dengan mempelajari materi dasar (teori) secara mandiri di rumah, waktu di kelas tidak lagi habis untuk ceramah, melainkan dapat dialokasikan sepenuhnya untuk pembelajaran aktif (*active learning*). Kegiatan tatap muka difokuskan untuk pendalaman materi, diskusi, dan penyelesaian masalah yang sulit dipahami siswa saat belajar sendiri. Dengan demikian, model ini diharapkan mampu meningkatkan kemandirian sekaligus pemahaman kognitif siswa.

Secara teknis, penerapan model pembelajaran *flipped classroom* mengacu pada sintaks yang dikemukakan oleh Kurjum dkk tahun 2022 sebagai berikut: (1) Sebelum tatap muka, siswa diminta untuk belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya, dengan menonton video pembelajaran karya guru itu sendiri ataupun video pembelajaran dari hasil upload orang lain. (2) Pada pembelajaran di kelas, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan diskusi, membahas materi yang sudah dipelajari di rumah. (3) Selama proses instruksional berlangsung, pendidik mengambil posisi strategis sebagai fasilitator yang mengawal dinamika diskusi kelas. Lebih dari itu, tenaga pendidik juga bertugas merancang instrumen evaluasi berupa rangkaian pertanyaan yang relevan dengan substansi materi. (4) Pengadaan kuis maupun tes diimplementasikan guna memberikan afirmasi kepada siswa bahwa aktivitas yang mereka jalani merupakan tahapan edukasi formal yang serius, bukan sekadar permainan hiburan. Dalam konteks ini, kehadiran guru mutlak diperlukan untuk menjembatani pemahaman siswa sekaligus mendampingi mereka dalam memecahkan berbagai problematika akademis yang tengah dikaji (Kurjum dkk. 2022)

Secara filosofis, transformasi ini berpijak pada Teori Belajar Konstruktivisme. Menurut Schunk tahun 2012, teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat sekadar ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi (dibangun) secara aktif oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya (Schunk, 2012). Sebagai manifestasi operasional dari teori tersebut solusi yang diajukan dalam penelitian ini adalah penggabungan model *flipped classroom* dengan media pembelajaran video *micro learning*. Agar metode ini efektif bagi siswa SMK yang notabene adalah *digital native*, materi mandiri dikemas dalam bentuk Video *Micro Learning*. Pendekatan ini didasari oleh *Cognitive Load Theory* dari Mayer, yang menyatakan bahwa penyajian informasi kompleks dalam segmen-segmen singkat (3-5 menit) sangat efektif untuk mengurangi beban kognitif berlebih (*extraneous cognitive load*) pada siswa (Mayer, 2021). Melalui video ringkas ini, siswa diharapkan mampu menguasai konsep dasar sebagai modal awal (*prior knowledge*) sebelum masuk kelas.

Perbaikan kualitas proses belajar ini diharapkan bermuara pada peningkatan hasil belajar kognitif. Mengutip pendapat Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar (Sudjana, 2016). Dalam konteks kognitif, penelitian ini berpedoman pada Taksonomi Bloom Revisi dari Anderson dan Krathwohl bahwa indikator keberhasilan diukur mulai dari kemampuan Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), hingga Menganalisis (C4) (Anderson & Krathwohl, 2001).

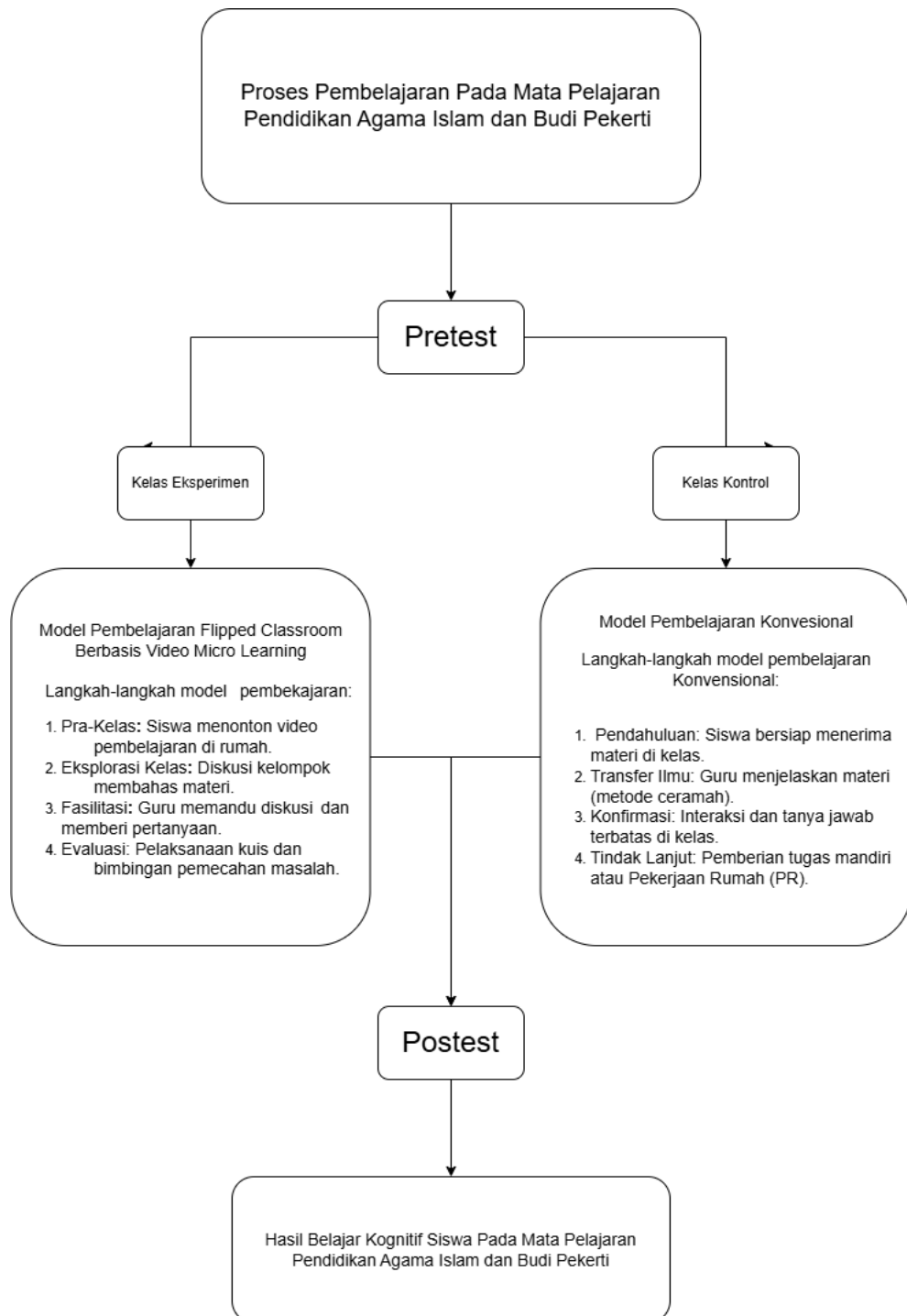
Melalui skema *Flipped Classroom*, level kognitif dasar (C1-C2) dituntaskan siswa secara mandiri lewat video di rumah, sementara level kognitif tingkat lanjut (C3-C4) diasah di sekolah melalui diskusi dan pemecahan masalah. Mekanisme pembagian inilah yang diyakini mampu menjadi pendorong utama dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa integrasi model pembelajarana *flipped classroom* berbasis video *micro learning* akan memberikan dampak yang jauh lebih signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat seperti model pembelajaran *flipped classroom* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku dan kemampuan intelektual peserta didik yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, pemahaman, berpikir, dan pemecahan masalah. Ranah ini berfokus pada aktivitas mental atau otak, mencakup ingatan hingga tingkat evaluasi yang sering diukur melalui skor tes tertulis. Hasil belajar kognitif menurut taksonomi Anderson dan Krathwohl (revisi Bloom) adalah tingkat kemampuan berpikir peserta didik, yang mencakup 6 hierarki: Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Menciptakan (C6). Proses ini menekankan aktivitas mental dalam memproses informasi dan pengetahuan. Dalam revisi taksonomi Anderson dan Krathwohl, hasil belajar tidak hanya dilihat dari proses berpikirnya (C1-C6), tetapi juga dari apa yang dipelajari, yang disebut sebagai Dimensi Pengetahuan. Dimensi ini terbagi menjadi empat kategori, dari yang paling konkret ke yang paling abstrak: 1. Pengetahuan faktual Merupakan fondasi informasi atau elemen-elemen primer yang wajib dikuasai peserta didik sebagai pijakan awal dalam mengkaji esensi sebuah cabang keilmuan maupun mengurai suatu persoalan. 2. Pengetahuan konseptual adalah berupa interkoneksi atau keterkaitan logis antara berbagai elemen dasar yang membentuk sebuah skema pengetahuan komprehensif, sehingga konsep-konsep tersebut dapat beroperasi secara terpadu dan bermakna. 3. Pengetahuan prosedural adalah pemahaman praksis mengenai tata cara atau langkah sistematis dalam mengeksekusi suatu tindakan. Dimensi operasional ini menaungi penguasaan terhadap ragam metode, teknik terapan, hingga kerangka algoritma. 4. Pengetahuan metakognitif merupakan entitas kognitif pada tataran tertinggi dan paling abstrak, yang mendefinisikan kemampuan atau kesadaran analitis seseorang terhadap proses berpikirnya sendiri (refleksi kognitif).

Guna menakar sejauh mana lonjakan capaian kognitif peserta didik pasca-implementasi model *flipped classroom* berbasis video *micro learning*, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* jenis *Non-Equivalent control group design*. Pemilihan desain penelitian ini, penulis

pertimbangan berdasarkan kondisi di tempat penelitian yaitu kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMKN 6 Kota Bandung yang memiliki 5 kelas pada tingkat kelas X dan setiap kelas mempunyai rata-rata jumlah siswa sebanyak 40 siswa, sehingga ini memungkinkan untuk diterapkannya desain penelitian quasi-experimental jenis *Non-Equivalent control group design*. Untuk lebih memperjelas narasi dari kerangka berpikir ini, berikut skema kerangka berpikir yang dilakukan dalam penelitian ini.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang harus diuji kebenarannya secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan yang ingin dipelajari antara fenomena-fenomena yang kompleks. Hipotesis ini bersifat sementara dan memerlukan bukti untuk diangkat menjadi kebenaran (Arikunto, 2000). Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis penting sebagai landasan untuk mengarahkan pengumpulan data dan analisis statistik. Hipotesis dibentuk dalam bentuk pernyataan yang jelas mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat (Machali, 2021). Hipotesis mempunyai dua jenis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif.

Hipotesis Nol (H_0) merupakan proposisi awal yang menjadi objek utama pengujian empiris dalam riset. Secara umum, rumusan ini merepresentasikan asumsi bahwa tidak terdapat ketimpangan, disparitas, atau pengaruh yang signifikan pada parameter populasi yang diuji, yang kerap diidentifikasi melalui frasa "tidak ada perbedaan" (Lolang, 2014).

Hipotesis Alternatif (H_a) berfungsi sebagai proposisi tandingan yang diajukan dengan merujuk pada parameter populasi yang setara. Berbeda dengan proposisi nihil, hipotesis ini secara tegas menyatakan adanya variasi, kesenjangan, atau nilai yang berlainan dari asumsi dasar yang telah ditegaskan dalam hipotesis nol (Lolang, 2014). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbasis *Video Micro Learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 6 Kota Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan erat dengan topik penelitian penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Faza Lailatul Ikhfina pada tahun 2025 dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang*" meneliti menguji efektivitas model *Flipped Classroom* berbantu video terhadap hasil belajar PAI di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Studi kuantitatif ini melibatkan 50 siswa kelas XI yang dipilih secara acak, dengan data yang bersumber dari angket dan nilai rapor. Hasil analisis regresi dan uji t menunjukkan pengaruh yang signifikan (Sig. 0,000). Model ini berkontribusi sebesar 39% (R^2) terhadap hasil belajar dengan korelasi yang kuat ($R=0,622$), sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian (Ikhfina, 2025). Studi ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama meneliti model pembelajaran *flipped classroom*, namun memiliki dua perbedaan mendasar sebagai unsur kebaruan (*novelty*). Pada penelitian penulis media video umum dispesifikasikan menjadi *Video Micro Learning* yang dirancang khusus untuk meminimalkan beban kognitif siswa vokasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti Siswandari tahun 2024 dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri Gilih Karang Jati*" menguji efektivitas model tersebut menggunakan metode *Quasi-Experiment* (Siswandari, 2024). Penelitian ini melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*), ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model *Flipped*

Classroom terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Secara spesifik, model ini memberikan kontribusi pengaruh sebesar 85% terhadap hasil belajar, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat signifikan dari 50,48 menjadi 81,93, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Meskipun penelitian ini memiliki relevansi dalam penggunaan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran PAI, penelitian ini memiliki perbedaan dibanding studi Siswandari tahun 2024. Pertama, subjek dialihkan dari siswa SD ke siswa SMK jurusan DPIB yang berkarakter teknis. Kedua, media video umum diganti dengan *Video Micro Learning* untuk meminimalkan beban kognitif. Ketiga, fokus evaluasi dipertajam dari hasil belajar umum menjadi spesifik pada aspek kognitif berbasis Taksonomi Bloom.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Khafifatul Fian tahun 2022 dengan judul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Prestasi Belajar PAI di SMA Negeri 1 Sumpiuh*" mengkaji dampak penerapan metode *Flipped Classroom* pada siswa kelas XII MIPA dengan desain *Quasi-Experiment* (Nonequivalent Control Group Design) (Fian, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan *Flipped Classroom* mengalami peningkatan prestasi belajar lebih tinggi (rata-rata *post-test* 89,03) dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah (rata-rata *post-test* 85,84). Berdasarkan analisis N-Gain, kelompok eksperimen mencapai kategori peningkatan "Sedang" (0,3024), sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori "Rendah" (0,1554). Meskipun penelitian ini memiliki relevansi kuat dalam penggunaan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran PAI, penelitian penulis memiliki perbedaan yaitu media video umum diganti dengan *Video Micro Learning* untuk meminimalkan beban kognitif dan evaluasi diperdalam dari prestasi umum menjadi hasil belajar kognitif berbasis Taksonomi Bloom.

4. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Melati dkk. (2025) dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V SDN 94 Palembang*" menguji efektivitas model ini pada jenjang sekolah dasar. Menggunakan metode *Quasi-Experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group*, penelitian ini melibatkan 48 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis uji-t (*Independent Samples t-Test*) menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan $t_{hitung} - 6.260 > t_{tabel} 2.013$, yang membuktikan bahwa model *Flipped Classroom* berbantuan video berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 79,2, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 50,87. Meskipun penelitian ini relevan dalam membuktikan efektivitas *Flipped Classroom* berbantuan video, Terdapat dua kebaruan utama. Pertama, peralihan fokus dari siswa SD (Seni Budaya) ke siswa SMK jurusan DPIB (PAI) dengan karakteristik materi yang lebih teoretis-normatif. Kedua, media video umum digantikan oleh *Video Micro Learning* sebagai strategi spesifik untuk mereduksi beban kognitif siswa vokasi dalam memahami materi abstrak.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ali Hasim tahun 2025 dengan judul "*Pengaruh Strategi Flipped Classroom dalam Pembelajaran PAI di Sekolah*" mengkaji dampak penerapan strategi tersebut terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa (Hasim, 2025). Menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan melibatkan 60 siswa (30 eksperimen, 30 kontrol), penelitian ini menemukan bahwa strategi *Flipped Classroom* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen mencapai 85, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 72. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih aktif dan terlibat dalam diskusi kelas karena telah mempelajari materi

secara mandiri melalui video dan bahan bacaan di rumah. Meskipun penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dalam membuktikan efektivitas *Flipped Classroom* pada mata pelajaran PAI, Penelitian ini menawarkan dua kebaruan utama dibanding studi Hasim tahun 2025. Pertama, media video umum diganti dengan *Video Micro Learning* untuk meminimalkan beban kognitif. Kedua, evaluasi dipertegas dari pemahaman konsep umum menjadi hasil belajar kognitif berbasis Taksonomi Bloom.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, model pembelajaran *Flipped Classroom* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar PAI. Akan tetapi, peneliti melihat masih ada celah kosong (*research gap*) yang belum banyak dikaji. Sebagian besar penelitian yang ada saat ini hanya dilakukan pada tingkat SD atau SMA. Sementara itu, penelitian mengenai penerapan model ini di lingkungan sekolah vokasi atau SMK masih sangat jarang ditemukan, terlebih lagi untuk siswa jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) yang cenderung memiliki gaya belajar teknis dan visual.

Selain itu, media yang digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berupa video pembelajaran berdurasi panjang. Hal ini sering kali menimbulkan kebosanan atau beban kognitif (*cognitive load*) pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk melengkapi kekurangan tersebut dengan dua unsur kebaruan (*novelty*). Kebaruan yang pertama adalah penggunaan *Video Micro Learning* dengan durasi singkat (3-5 menit) untuk menjaga fokus siswa SMK. Sedangkan kebaruan yang kedua terletak pada fokus penilaiannya, di mana penelitian ini tidak hanya melihat hasil belajar secara umum, tetapi secara khusus mengukur ranah kognitif siswa berdasarkan Taksonomi Bloom pada materi *Al-Kulliyatu Al-Khamsah*.