

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang unggul dengan usaha pengembangan diri manusia dalam berbagai aspek untuk mencapai tujuan tertentu dengan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi (Salahudin, 2011). Melalui pendidikan, manusia dapat membentuk dirinya yang memiliki kecerdasan intelektual dengan diiringi kepribadian yang memiliki nilai serta moral. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam perjalanan kehidupan manusia (Anisyatunnisa, Salahudin, & Rahman, 2020). Makna dari pendidikan yakni sebagai arahan yang telah diberikan kepada anak-anak yang belum mencapai kemampuan dalam berbagai aspek melalui seseorang yang lebih dewasa dengan cara memberi pengajaran, memperbaiki moral, serta mengasah intelektual anak (Salahudin, Rahman, 2019). Oleh karena itu, pendidikan adalah suatu usaha untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang akan mempunyai kemampuan untuk terjun langsung ke dalam kemasyarakatan.

Untuk menghasilkan SDM yang berkualitas, terutama pada zaman saat ini yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi harus didukung oleh pemahaman bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana alam sekitar dan isinya (semua benda yang ada di alam ini beserta peristiwa dan gejala-gejala yang ada di alam). Dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari muatan-muatan IPA, maka IPA adalah salah satu mata pelajaran yang memfokuskan kepada pemberian pengalaman secara langsung untuk meningkatkan kompetensi supaya siswa dapat memahami dan mengeksplor alam sekitar secara sistematis. Mata pelajaran IPA juga menekankan untuk berbuat serta menemukan sesuatu, sehingga dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang luas mengenai alam sekitarnya. Berdasarkan pemaparan mengenai IPA di atas, maka diperlukannya proses kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan siswa

sehari-hari karena pada hakikatnya IPA merupakan mata pelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan manusia (Fatimah, 2017).

Menurut Abdulah (1998) menyatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan khusus dengan melakukan eksperimen, observasi, penyusunan teori, penarikan kesimpulan, dan lainnya yang saling berhubungan. Pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar mempunyai tujuan seperti yang tertuang dalam kurikulum KTSP dimana siswa tidak hanya sekedar mempunyai pengetahuan mengenai alam semesta, melainkan melalui pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan sikap positif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta menumbuhkan kesadaran bahwa adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara keterampilan proses untuk menyelidiki alam semesta, memecahkan masalah, serta pengambilan keputusan, serta dapat meningkatkan kesadaran yang tinggi untuk ikut berpartisipasi dalam melestarikan, menjaga dan memelihara alam sekitar. Maka dari itu, pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa untuk dipelajari, sebab perannya sangat penting bagi kehidupan sehari-hari (Fatimah, 2017).

Bidang teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus berkembang terutama dalam penggunaannya. Pendidikan pada masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berkolaborasi dan berinteraksi. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan ini akan terus berkembang dan terjadi sampai menaiki abad ke-21 sekarang ini. Sebagai bukti, pemanfaatan ilmu teknologi dalam dunia pendidikan sudah menjadi suatu kebiasaan di Amerika Serikat pada sepuluh tahun yang telah lalu (Harahap, 2019).

Seiring perkembangan bidang teknologi yang semakin pesat dapat mengubah cara individu dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Hal ini dapat menjadi tantangan supaya dapat memanfaatkan dengan cermat teknologi tersebut. Pada saat ini, dunia pendidikan sudah memanfaatkan bidang teknologi dalam pengaplikasiannya. Sebagaimana yang terjadi saat ini, pendidikan di era 4.0 yang memadukan pendidikan dan teknologi, dimana guru terutama siswa sudah mahir

dalam memanfaatkan perangkat teknologi sebagai sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mengubah gaya pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif yang sebelumnya pembelajaran bersifat pasif dengan metode pembelajaran yang biasa guru lakukan seperti metode ceramah, dll. Pada hakikatnya pendidikan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, yang mana masalah utama dalam pendidikan formal pada saat ini yaitu masih kurangnya daya serap siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang masih kurang. Pada umumnya hal ini dapat disebabkan karena penggunaan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional (Pebrianti, 2020).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak lepas dari hasil belajar siswa yang merupakan proses penentuan belajar siswa melalui evaluasi atau pengukuran hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar berupa perubahan perilaku siswa yang dapat diukur dan diamati seperti perubahan sikap, pengetahuan, serta keterampilan (Salahudin, Hariman Surya, Nur'azizah, 2021). Perubahan-perubahan tersebut dapat dijabarkan sebagai pengembangan dan peningkatan yang lebih maju dari sebelumnya sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru harus melakukan tes evaluasi berupa tes tulis atau lisan untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran dari sebelumnya.

Kualitas dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh peran guru sendiri sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Peran seorang guru dalam pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik guru harus dapat memilih model pembelajaran dan merencanakan strategi belajar yang baik yang mana bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang akan menentukan hasil belajar yang maksimal. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di kelas yaitu model pembelajaran (Salahudin & Sukmawati, 2018). Hal ini merujuk terhadap upaya

guru dalam menentukan model pembelajaran yang diyakininya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Anas Salahudin, ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung kepada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, sumber, kondisi siswa, situasi, waktu dan kondisi (Salahudin, 2015). Namun pada kenyataannya, dalam meningkatkan hasil belajar siswa itu tidak mudah terlepas dari sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang biasa sehingga dalam kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru serta kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penulis sempat melakukan studi pendahuluan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November bertempat di MI Matla'ul Atfal. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan bersama guru kelas IV terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong masih kurang. Kebanyakan siswa kurang faham dalam memahami apa saja yang telah guru sampaikan sebelumnya sehingga siswa tidak bisa menjawab soal latihan dengan maksimal yang mana masih membutuhkan bantuan guru dalam pengerjannya (belum mandiri). Dari 24 siswa di kelas IV, terdapat 62,5% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang berjumlah 14 orang siswa, dan 41,6% siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu berjumlah 10 orang siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa dari 24 siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu 70 terhadap mata pelajaran IPA, hanya ada 10 orang siswa yang mencapai nilai KKM dan sisanya dibawah KKM. Hal tersebut terlihat bahwa terdapat permasalahan dalam hasil belajar siswa kelas IV di MI Matla'ul Atfal.

Ditemukan banyak faktor yang dapat mempengaruhi permasalahan di atas diantaranya kebanyakan siswa kurang memiliki sumber bacaan lain selain buku tema yang dipelajari, dalam kegiatan pembelajaran di kelas terlihat guru masih menerapkan pembelajaran tradisional (guru sebagai sumber utama dalam belajar), kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya apresiasi yang diberikan kepada siswa yang ikut berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan dan berdiskusi dalam kelompok kecil, kurangnya kedisiplinan siswa dalam

pelaksanaan pembelajaran, serta dalam pembelajaran siswa tidak memiliki pengetahuan awal yang cukup saat memasuki kelas, terlihat pada saat melakukan apersepsi kebanyakan siswa kurang mampu menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan. Berdasarkan masalah di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut terutama dalam menerapkannya model pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa dan semangat yang dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Adapun model pembelajaran yang menurut peneliti dirasa tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu model *flipped classroom*.

Model pembelajaran *flipped classroom* adalah suatu keterampilan belajar atau mengajar (pedagogik) dimana siswa mempelajari materi pembelajaran melalui sebuah video di rumah atau sebelum berangkat ke sekolah, sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan tanya jawab (Farida & dkk, 2019). Menurut Lemmer, Platt & Tregilla (2000) dalam Wolff & Chan dan Lage mendefinisikan *flipped classroom* sebagai model yang muncul dari gagasan bahwa dalam model tradisional, siswa biasanya masuk ke dalam kelas dengan kebingungan karena menghadapi beberapa hambatan yang ditemuinya dalam pekerjaan rumah pada malam sebelumnya, dalam hal ini guru akan menggunakan waktu lebih dari 25 menit untuk melakukan aktivitas pemanasan dalam mengatasi hambatan tersebut, dan kemudian menyajikan konten pembelajaran baru selama 30-45 menit. Kemudian guru akan menghabiskan waktu untuk mengerjakan tugas atau proyek independen atau kegiatan di laboratorium (Mudarwan, 2018). Dengan demikian, *flipped classroom* diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat mengubah proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas, menjadi pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau di rumah/tempat lain.

Model pembelajaran *Flipped classroom* menawarkan kemudahan bagi guru jika penggunaannya dikolaborasikan dengan memanfaatkan media interaktif dimana setiap siklus pembelajaran akan lebih interaktif, menarik, waktu yang

digunakan dapat diminimalisir, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Sehingga siswa akan lebih mudah terstimulus pikirannya, serta bisa memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap siswa mengenai materi yang dipelajari. Maka dari itu tidak bisa kita pungkiri bahwa media dalam pembelajaran sudah menjadi suatu hal yang berguna (Gustina Sari & dkk, 2022). Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Media *Power Point* Interaktif dan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan yang perlu dikaji dalam penelitian yang berkaitan dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Media *Power Point* Interaktif dan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI?
2. Bagaimana gambaran kegiatan pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI pada setiap siklusnya?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya setelah penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI.
2. Untuk mengetahui gambaran kegiatan pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI pada setiap siklusnya.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya setelah menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengungkap bagaimana penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini menjelaskan secara *detail* dan merinci mengenai penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI yang diharapkan dapat memberikan masukan, memperluas wawasan ilmu pengetahuan khususnya pada model pembelajaran *flipped classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini diharapkan siswa dapat menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap konsep-konsep IPA.

b. Bagi Guru

Dengan adanya model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran diharapkan guru dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran, dan guru mendapatkan pengalaman langsung dari model tersebut serta dapat dijadikan bahan pertimbangan dan landasan bagi guru MI dalam memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian mengenai ini, diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk mendorong dan memotivasi guru supaya dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan model-model yang inovatif, yang salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *flipped classroom*.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian mengenai ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dan wawasan luas terkait bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi yaitu *flipped classroom* yang berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Batasan suatu masalah memegang peranan penting dalam suatu penelitian dan keberadaannya sebagai ruang lingkup masalah sehingga jelas hal-hal mana saja

yang lebih terperinci supaya tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan dan permasalahan tidak terlalu meluas dan lebih terfokus.

Dalam penelitian ini, maka peneliti berfokus pada :

1. Penelitian ini hanya digunakan dalam materi mata pelajaran/muatan IPA.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar.
3. Subjek penelitian ini dilakukan di kelas V MI Matla'ul Atfal Kota Bandung.
4. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi yaitu *flipped calssroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran.

F. Kerangka Berpikir

Secara umum model pembelajaran *flipped classroom* adalah suatu model pembelajaran berbasis digital yang menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran di luar kelas. *Flipped classroom* atau *flipped class*/kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran yang materinya diselipkan dalam sebuah video yang diberikan sebelum pembelajaran di kelas dilaksanakan, sedangkan kegiatan di kelas lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan tanya jawab. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk memperoleh kemandirian sebelum mereka datang ke kelas dengan menggunakan video pembelajaran. Fokus kegiatan pembelajaran di kelas yaitu dengan kegiatan diskusi yang tidak lagi berfokus pada ceramah guru (Gustina Sari & dkk, 2022).

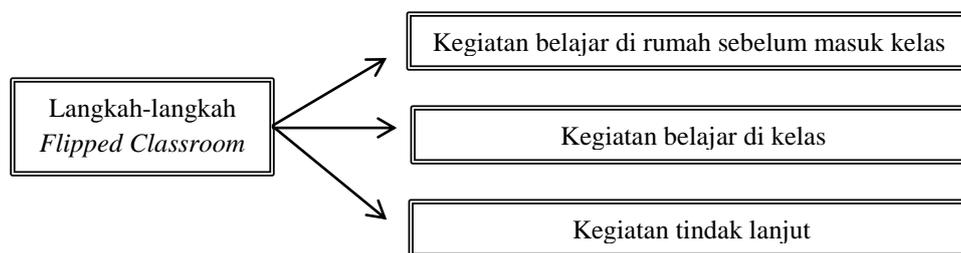
Model *Flipped Classroom* juga dikenal sebagai *flipped teaching* yang diimplementasikan dalam pembelajaran di Amerika Serikat, yang pertama dilaksanakan oleh *Prof. Eric Mazur* dari *Harvard*. Beliau menemukan bahwa komputer sangat mendukung dalam pembelajaran perkuliahan. Beliau juga menyimpulkan bahwa “Aku percaya bahwa kita baru saja melihat permulaan dari sebuah proses dan komputer akan segera menjadi bagian utuh dalam sebuah pendidikan. Komputer tidak akan menggantikan peran guru, tetapi akan bisa menyediakan bagi guru sebuah alat yang penting dan dinamis untuk memperbaiki kualitas pendidikan” (Dewi, 2021).

Flipped Classroom tidak hanya belajar sekedar menggunakan video pembelajaran saja, akan tetapi lebih memfokuskan kepada bagaimana siswa dan

guru dapat memanfaatkan waktu pembelajaran di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya diperlukan kolaborasi berbantuan media pembelajaran untuk mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* ini. Menurut Fuad & Permatasari (2019) media yang dianggap cocok dan tepat oleh guru untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar dan kualitas pembelajaran yaitu media *power point*. Adapun menurut Suryani (2018) media *power point* adalah perangkat lunak pengolah presentasi yang berisi teks, grafik, video, objek audio dan objek-objek yang ditempatkan pada beberapa halaman yang disebut “*slide*” (Chrismawati & dkk, 2021).

Selain media *power point*, Dewi (2020) menjelaskan bahwa media yang dapat juga diintegrasikan dengan model *Flipped Calsroom* adalah *audiovisual* yang peneliti gunakan yaitu video pembelajaran yang merupakan media yang dapat dilihat dan didengar sehingga siswa bisa menggali informasi dari tayangan video tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil temuan dari penelitian Hasanudin (2018) bahwa model *Flipped Classroom* dalam pelaksanaannya memerlukan teknologi dalam bentuk video. Whesli (2021) juga menyampaikan bahwa guru dapat menggunakan media *audiovisual* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Chrismawati & dkk, 2021).

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *flipped calssroom* yaitu ssebagai berikut :



Gambar 1.1 Langkah-langkah Flipped Classroom

Sedangkan, hasil belajar adalah hasil belajar individu yang secara aktif dan positif berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah suatu kecakapan atau kompetensi yang dapat dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan

pembelajaran yang dilaksanakan dan dirancang oleh guru di suatu lembaga sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dicapai melalui 3 kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu ranah memori (C1), ranah pemahaman (C2), ranah aplikasi (C3), ranah analitik (C4), ranah sintetik (C5), dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar dalam hal ini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dikomunikasikan kepada siswa dalam bentuk evaluasi setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran melalui evaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sehingga adanya perubahan tingkah laku siswa yang bersangkutan.

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu sebagai berikut :

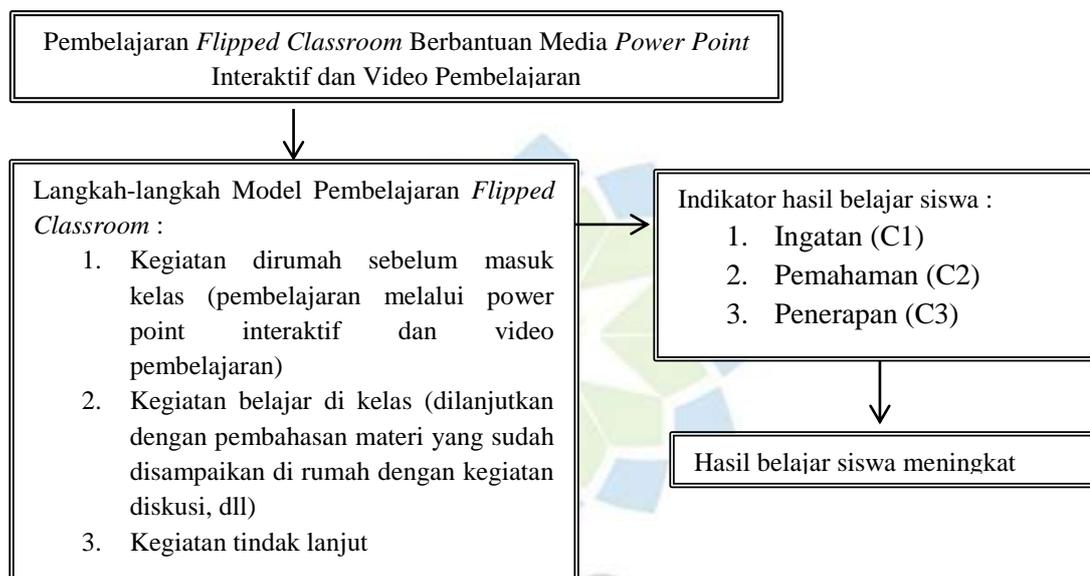
1. Ranah kognitif yang meliputi ranah pengetahuan, aplikasi, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif meliputi penerimaan, tanggapan, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement* (Fauhah, 2021).

Adapun indikator hasil belajar menurut Strauss, Tetroe & Graham yaitu sebagai berikut :

1. Ranah kognitif yang berfokus kepada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran maupun transfer pengetahuan.
2. Ranah afektif yang mengacu pada sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan perilaku siswa.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri digunakan dalam pelaksanaan keterampilan dan pengembangan serta penguasaan keterampilan (Fauhah, 2021).

Berlandaskan pemaparan indikator diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Maka dalam penelitian ini indikator yang ingin dicapai yaitu ranah kognitif dengan menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Untuk variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *flipped calssroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran dan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran dari penggunaan variabel bebas dan variabel terikat ini, maka dijelaskan dalam kerangka berfikir pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.2 Skema Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian disajikan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat juga disajikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2020).

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *flipped calssroom* berbantuan media *power point* interaktif dan video pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran/muatan IPA di kelas V MI Matla’ul Atfal Kota Bandung.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian mengenai model pembelajaran *Flipped Classroom* menghasilkan bahwa model *Flipped Classroom* dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran salah satunya dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa sekolah dasar. Selain itu dengan model ini dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, siswa mempunyai pengetahuan awal sebelum pembelajaran dilaksanakan sehingga siswa bisa mengembangkan pengetahuannya sendiri ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ovilia Safitri dan Septi Fitri Meilana (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas sekolah dasar (Savitri, 2022).

Strategi dalam penggunaan model *Flipped Classroom* dikembangkan dengan teori-teori sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yang menghasilkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lebih optimal. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febrianti (2020) yang mana dalam penggunaan model pembelajarannya dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi yaitu berupa aplikasi *Edmodo*, yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan aplikasi *Edmodo* yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA 1 AMA Negeri 3 Gowa.

Model pembelajaran *Flipped Classroom* juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, bahkan bisa diterapkan diberbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dapat memperluas pengalaman belajar siswa dan mengoptimalkan hasil pembelajaran (Ahkamayah, 2022).

Hasil penelitian yang ditulis oleh Mirna Chrismawati, Ika Septiana, dan Elis Dwi Purbiyanti di dalam artikel Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan pada tahun 2021 yang berjudul : “Peningkatan Hasil Belajar melalui Model *Flipped Classroom* Berbantuan Media *Power Point* dan *Audio Visual* di Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, yang

mana dapat dilihat dari rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 74 dengan ketuntasan 46,1%, rata-rata kelas pada siklus II sebesar 80 dengan ketuntasan 77%, dan rata-rata pada siklus III mencapai 88 dengan ketuntasan 84,6%.

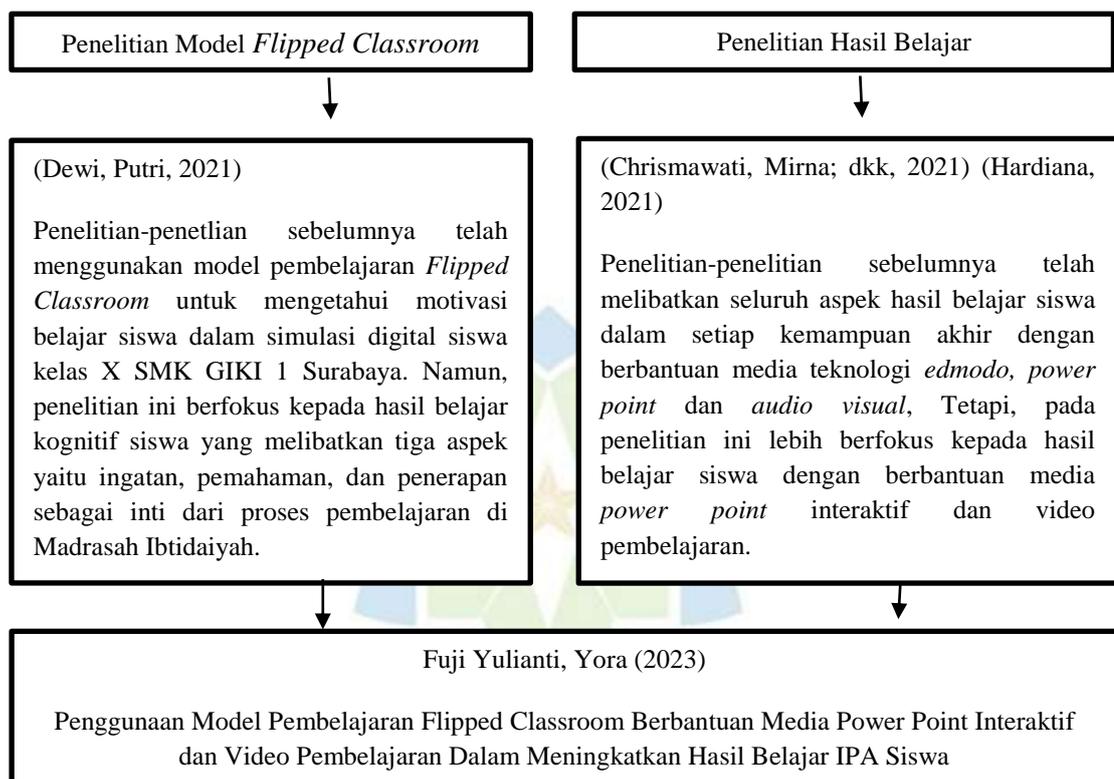
Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru sebagai komponen utama dalam pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Teni Nurrita (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, sikap, keterampilan dengan adanya perubahan tingkah laku siswa. Diperkuat juga dengan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar yang dicapai melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yang terdiri dari ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6) (Nurrita, 2018)

Berdasarkan kumpulan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *Flipped Classroom* ini berhasil mendorong siswa sehingga siswa dalam pembelajaran dapat berperan aktif dan mereka dapat mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal dengan penuh rasa tanggungjawab dan percaya diri.

Adapun, perbedaan yang menjadi ciri khas dalam penelitian ini yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penekanan pada penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang terkhusus dalam mata pelajaran IPA yang berbantuan media power point interaktif dan video pembelajaran yang berlangsung di kelas V MI Matla'ul Atfal Kota Bandung. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengkombinasikan antara teori dan praktik untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Dalam membandingkan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang relevan lainnya, dapat terlihat pandangan baru yang disajikan bahwa penelitian ini memberikan suasana kebaruan dengan pendekatan yang berfokus kepada hasil

belajar siswa pada ranah kognitif dengan berbantuan media power point interaktif dan video pembelajaran. Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi perkembangan bidang pendidikan yang lebih efektif dan inovatif. Adapun gambaran kebaruan penelitian terlihat pada bagan di bawah ini :



Gambar 1.3 Posisi Penelitian ini di antara Penelitian Relevan