

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil penelitian Program for International Student Assessment (PISA) 2022 Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor; matematika (379), sains (398), dan membaca (371). Penelitian ini mengevaluasi prestasi siswa yang berusia 15 tahun dalam disiplin ilmu matematika, membaca, dan sains. Hasilnya terjadinya penurunan tajam kinerja siswa (*steep learning loss*) secara global karena dampak dari covid 19. Rendah dan rentan terjadinya perubahan skor perolehan anak-anak Indonesia usia 15 tahun pada penilaian PISA, menunjukkan masih rendahnya kompetensi anak-anak usia 15 tahun pada keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan *higher-order thinking skills* (HOTS) lainnya masih belum tergarap secara memadai. Rendahnya tingkat keterampilan berpikir HOTS di kalangan siswa mencerminkan rendahnya kualitas pembelajaran yang dijalankan di sekolah-sekolah. Setiap sekolah seharusnya meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung, dan memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Salah satu alternatif yang dapat guru lakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* yaitu dengan menggunakan platform pembelajaran online berupa video, audio, ppt, dan lain sebagainya (Septi Indriasih and Faisal Hidayat 2023).

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, untuk mencapai maksud di atas maka diperlukan pemahaman dan keterampilan guru pada model-model pembelajaran, agar dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Pentingnya pendidikan saat ini menuntut seseorang untuk menumbuhkan-kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan siswa pada suatu lingkungan belajar. Analisis interaksi merupakan serangkaian kejadian-kejadian yang spesifik antara guru dan siswa di dalam suatu proses belajar mengajar, diperoleh dengan cara direkam dan dicatat, sehingga didapatkan suatu gambaran mengenai pola interaksi yang terjadi (Lisa, Ariesta, and Purwadi 2019).

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah membawa dampak besar pada berbagai bidang dalam kehidupan manusia dewasa ini, begitupun dalam bidang pendidikan. Pendidikan ialah usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik (Salahudin, Anas. 2011). Kualitas pendidikan secara umum merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, hal ini menuntut para pelaku pendidikan terutama guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru berperan penting di kelas sebagai fasilitator yang secara demokratis memberi arahan akan peta proses pembelajaran yang berlangsung. Pada proses pembelajaran seharusnya tidak memposisikan peserta didik hanya sebagai pendengar saja sedangkan guru aktif berceramah di depan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah mengikut sertakan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang aktif dan efektif. Pada saat pembelajaran, Guru sebagai pendidik tidak lagi menjadi pusat sumber belajar bagi peserta didik, akan tetapi sebagai fasilitator guna membantu apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta menggali potensi yang dimiliki peserta didik.

Pada saat pembelajaran, guru membangun pemahaman terhadap siswa, setiap siswa akan memiliki hasil yang berbeda. Hal ini terlihat dari evaluasi yang sering dilakukan oleh guru, dimana hasil belajar yang diperoleh berbeda-beda. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat *actual*. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (Rostiani 2013). Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi

siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, terutama mengenai penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai atau belum (Walidah, Wijayanti, and Affaf 2020). Oleh karena itu, seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk menjadi aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Salah satu model pembelajaran yang kreatif adalah Model Pembelajaran *Flipped classroom*.

Model *Flipped classroom* memberikan apa yang umumnya di lakukan di kelas dan apa yang umumnya dilakukan sebagai pekerjaan rumah kemudian dibalik atau ditukar (Damayanti and Utama 2016). Jadi siswa di luar kelas mendalami materi sebelum masuk kelas, kemudian ketika di kelas siswa mengerjakan latihan maupun berdiskusi atau menyelesaikan masalah dengan didampingi guru. Model pembelajaran ini dapat memberikan keluasaan interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Pada model pembelajaran *flipped classroom* dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa ketika di luar kelas dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang saat ini, yaitu berupa penggunaan media video, buku digital, portable digital format (pdf) dan lain sebagainya yang berisi materi pendukung yang dibuat oleh guru sebelum tatap muka dilaksanakan. Dengan demikian, kegiatan tatap muka dengan siswa di kelas dapat diisi dengan kegiatan berdiskusi tentang materi yang belum dipahami oleh siswa, mengisi soal, atau hal yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari sehingga dapat terjadi pembelajaran yang aktif disertai dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Flipped classroom merupakan kebalikan dari model pembelajaran konvensional pada umumnya, sehingga pembelajaran didesain dengan lingkungan belajar yang lebih personal, interaktif dan fleksibel melalui pengintegrasian teknologi, karena saat ini banyak siswa yang sudah terfasilitasi teknologi seperti *smartphone* dan laptop namun belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam menunjang kegiatan belajar, termasuk inisiatif mencari berbagai sumber belajar. *Flipped*

classroom adalah pendekatan pedagogis inovatif yang berfokus pada pengajaran yang berpusat pada peserta didik dengan membalik sistem pembelajaran kelas tradisional yang selama ini dilakukan oleh pengajar (Hasjim and Siem 2021). Ciri utama dalam pelaksanaan *flipped classroom* yaitu adanya metode dan konten pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel di luar kelas, juga belajar secara aktif dalam pertemuan tatap muka di kelas. Model ini bisa menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, terkait keterbatasan waktu pembelajaran di kelas, dengan memberikan tanggung jawab kepada peserta didik untuk mengakses konten pelajaran di luar kelas.

Pada saat observasi di Madrasah Ibtidaiyah Matla'ul Atfal Kelas V, dengan kelas VA terdiri dari 23 siswa dan kelas VB terdiri dari 23 siswa, dimana kondisi yang ada di lapangan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKN yang dilakukan oleh guru menggunakan model pembelajaran konvensional yakni model pembelajaran ceramah. Meskipun demikian, model pembelajaran ceramah ini digunakan oleh guru karena lebih gampang dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Akibatnya siswa sering mengantuk dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran (Cunningham 2015). Nilai siswa pada pelajaran PPKN tergolong rendah hal ini dilihat dari nilai peserta didik ketika berada di kelas IV semester genap siswa kelas VA dan VB dimana terdapat 9 siswa pada kelas VA dan 8 siswa pada kelas VB yang memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. standar KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa melalui metode ceramah, yang menjadikan guru sebagai pusatnya, siswa bersifat pasif yang menjadi kesulitan dalam memahami materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran di dalam kelas saat ini hanya memanfaatkan alat tulis dan buku tema dalam kegiatan belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti ingin menerapkan pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKN dengan judul penelitian : “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran

PPKN di Kelas V” Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa apabila diterapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* di kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada pelajaran PPKN di kelas V ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) pada pelajaran PPKN di kelas V ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKN di kelas V pada kelas eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada pelajaran PPKN di kelas V.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) pada pelajaran PPKN di kelas V.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKN di kelas V pada kelas eksperimen.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang positif terhadap pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada pelajaran PPKN di kelas V.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guru dalam mengembangkan model pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* diharapkan mampu membantu siswa dalam belajar pelajaran PPKN dan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat mengatasi masalah atau persoalan yang ada selama proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan bahan informasi untuk dapat membenahi dan meningkatkan hasil belajar mengajar. Sehingga para pembaca, guru atau pihak-pihak lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKN.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran *flipped classroom* serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari penelitian ini sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti saat memasuki dunia kerja sebagai pendidik.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan

suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Rachman, Samsudin, and ... 2023).

Menurut Priansa mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai (Sinulingga and Sitepu 2023). Artinya model pembelajaran itu seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru sebagai pedoman untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang interaktif. Saat ini banyak berkembang model pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*.

Model Pembelajaran *Flipped Classroom* hadir karena adanya perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan. Teknologi yang berkembang saat ini juga menjadi salah satu fasilitas yang efektif untuk digunakan guru dan siswa. *Flipped Classroom* pertama kali diperkenalkan oleh Jonathan Bergmann dan Aaron Sams pada tahun 2007. *Flipped classroom* adalah sebuah metode pembelajaran dimana peserta didik belajar teori sendiri dan di dalam kelas belajar dengan menerapkan teori yang dipelajari sebelumnya melalui media pembelajaran (Murafer et al. 2021).

Model pembelajaran *Flipped Classroom* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dahulu para pendidik umumnya menggunakan model pembelajaran ceramah, dimana model pembelajaran ceramah mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada guru. *Flipped classroom* atau pembelajaran kelas terbalik, merupakan pembalikan prosedur, dimana yang biasanya dilakukan di kelas dalam pembelajaran tradisional menjadi dilaksanakan di rumah dalam *flipped classroom*, dan yang biasanya dilaksanakan di rumah sebagai pr dalam pembelajaran

tradisional menjadi dilaksanakan di kelas dalam *flipped classroom*. Sebab itu disebut terbalik–pembelajaran kelas terbalik (Mubarok 2017). Model *Flipped Classroom* ini adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, pengertian dan retensi siswa dengan membalikkan pengajaran kelas tradisional.

Model pembelajaran *flipped classroom* ini menekankan siswa untuk belajar di luar kelas dimana siswa menerima topik belajar sebelum kelas dimulai, yang umumnya materi belajar yang diberikan berformat digital (video pembelajaran/powerpoint). Dengan adanya video pembelajaran atau powerpoint dan sebagainya dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran lebih mudah. Dengan bantuan media yang diberikan guru, siswa sudah mengetahui dan memahami topik pelajaran dan siap untuk terlibat dalam diskusi, dan menerapkan pengetahuan mereka melalui pembelajaran aktif (Sonia 2022).

Dalam menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* siswa secara individual harus memahami materi yang diberikan guru, kemudian siswa membuat rangkuman, mencatat point-point penting, membuat pertanyaan, diskusi dengan teman secara online atau membaca sumber-sumber yang dibutuhkan. Sedangkan didalam kelas, siswa mengerjakan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan sebelumnya (melalui video/powerpoint). Dengan begitu siswa dapat memfokuskan diri pada kesulitannya dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Guru sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas tersebut. Pada model pembelajaran *Flipped Classroom* sangat memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, melalui kegiatan diskusi, siswa dapat melahirkan ide-ide baru yang belum tentu dapat muncul dalam metode pembelajaran tradisional (Hasjim and Siem 2021). Oleh karena itu, dalam penerapan model pembelajaran ini perlu dipersiapkan beberapa hal, yaitu:

1. Perencanaan, pada tahap ini materi dan media ditentukan dengan mempertimbangkan kemampuan siswa, memilih topik yang benar dengan konten yang tepat, mendesain video/audio pembelajaran, dan mengecek kesiapan dan kesediaan teknologi penunjang pembelajaran.

2. Produksi, merupakan suatu proses pembuatan media yang digunakan dalam memberikan konten pembelajaran kepada siswa, dimana umumnya berupa video ataupun audio. Video dapat dibuat sendiri atau dicari di internet sesuai kebutuhan.
3. Distribusi, pada tahap ini guru mendistribusikan media yang telah dikembangkan untuk selanjutnya digunakan siswa sebagai sumber belajar di rumah. Proses pendistribusian dapat dilakukan saat di kelas maupun melalui media sosial.
4. Pada pembelajaran di kelas, siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil.
5. Peran pendidik pada saat proses pembelajaran yaitu memfasilitasi berlangsungnya diskusi dengan metode *cooperative learning*, dan pendidik juga akan menyiapkan beberapa soal tentang materi yang dipelajari.
6. Pendidik berperilaku sebagai fasilitator juga yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam menjawab soal-soal yang berhubungan dengan materi yang dipelajari, dan pendidik juga memberikan kuis atau tes agar siswa sadar bahwa kegiatan yang dilakukan bukan hanya permainan.

Penerapan model *flipped classroom* memiliki banyak keuntungan dibandingkan model pembelajaran tradisional. Tersedianya materi dalam bentuk video memberikan kebebasan pada siswa untuk menghentikan atau mengulang materi kapan saja di bagian-bagian yang kurang mereka pahami. Selain itu, pemanfaatan sesi belajar di kelas untuk proyek atau tugas kelompok mempermudah siswa untuk saling berinteraksi dan belajar satu sama lain. Pemanfaatan waktu belajar didalam dan luar kelas lebih ditekankan pada model belajar *flipped classroom* ini supaya pembelajaran lebih berkualitas sehingga pemahaman murid pada materi pembelajaran mengalami peningkatan. Karakteristik model pembelajaran *flipped classroom*, diantaranya yaitu :

1. Adanya perubahan pemakaian waktu di kelas dan di luar kelas.
2. Aktivitas yang biasa dilakukan di rumah sebagai pekerjaan rumah dilakukan di kelas.
3. Aktivitas yang biasa dilakukan di pembelajaran konvensional dalam kelas dilakukan di luar kelas.

4. Adanya penekanan pada pembelajaran aktif, penyelesaian persoalan dan juga peer learning di dalam kelas
5. Kegiatan sebelum dan sesudah kelas
6. Pemakaian teknologi khususnya video untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Flipped Classroom* diantaranya adalah:

1. Persiapan

Pada tahapan ini, hal yang dilakukan diantaranya yaitu :

- a. Pertama, guru memberi materi dalam bentuk video pembelajaran.
- b. Kemudian, memberitahu tujuan dari pembelajaran dan ringkasan pokok materi yang akan dipelajari.
- c. Setelah menonton video yang diberikan guru, murid diminta membuat rangkuman materi.

2. Kegiatan di Kelas

Pada tahapan ini, hal yang dilakukan diantaranya yaitu :

- a. Para murid dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah murid dalam satu kelompok berisi 4 sampai 5 orang.
- b. Kemudian, dilakukan pembahasan video pembelajaran yang diberikan guru dengan berdiskusi dan tanya jawab.
- c. Adanya sesi tanya jawab dengan para murid maka guru memperkuat konsep. Setelah itu, guru memberikan latihan penyelesaian soal lewat lembar kerja siswa. Lalu, setiap kelompok yang telah dibuat guru mendiskusikan soal latihan tersebut.
- d. Guru berperan sebagai fasilitator supaya murid bisa menyampaikan pikiran pokok dari soal yang dibahas.
- e. Selanjutnya, satu kelompok mempresentasikan hasil mereka lalu kelompok lain memberikan tanggapan.
- f. Berikutnya, guru akan mengetes pemahaman murid dengan memberikan soal.
- g. Pada sesi akhir, guru memberi video pembahasan materi berikutnya.

Flipped Classroom memiliki beberapa kelebihan (Kurjum, Faizah, and Dianah 2022). diantaranya adalah berikut:

1. Siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum guru menyampaikannya di dalam kelas sehingga siswa lebih mandiri,
2. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi,
3. Siswa mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan,
4. Siswa dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *flipped classroom* adalah siswa lebih leluasa untuk belajar mandiri di rumah dan dapat mengulang-ngulang mempelajari materinya hingga siswa paham dan siswa lebih bertanggung jawab atas apa yang sudah dipelajari mandiri di rumah sehingga siswa lebih matang dan siap saat masuk kelas dan pembelajaran dimulai.

Kekurangan-kekurangan *Flipped Classroom* menurut Schiller adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang baru mengenal model ini butuh adaptasi karena belajar mandiri di rumah, konsekuensinya mereka tidak siap dengan pembelajaran aktif di dalam kelas. Solusi masalah ini dengan cara memberikan kuis salah satunya online, di kelas, memberikan PR untuk referensi informasi.
2. Pekerjaan rumah (bacaan dan video) harus disesuaikan dengan hati-hati untuk mempersiapkan mereka pada kegiatan di kelas.
3. Membuat bahan ajar berkualitas yang bagus sangat sulit.

Berdasarkan uraian di atas bahwa siswa membutuhkan adaptasi untuk belajar mandiri di rumah dan butuh waktu yang ekstra untuk benar-benar bisa memahami materi yang dipelajari di rumah. Siswa mencari informasi pendukung terkait materi baik buku paket atau internet karena siswa mengeksplor pengetahuan sendiri di rumah dan kekurangan dari strategi ini adalah sulitnya mendesign bahan ajar yang mudah dipahami siswa dan berkualitas. Berdasarkan uraian di atas adapun yang menjadi indikator model pembelajaran *flipped classroom* yaitu mempelajari materi pelajaran di rumah dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa

mengerjakan tugas. *Flipped classroom* adalah konsep belajar dengan dasar bahwa apa yang dilakukan di kelas pada pembelajaran konvensional menjadi dilakukan di rumah, sedangkan pekerjaan rumah pada pembelajaran konvensional dilakukan di dalam kelas (Gawise, Tarno, and Lestari 2021).

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku. Ranah perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yaitu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengertian hasil belajar berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, hasil belajar merupakan kemampuan penguasaan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman belajar dan dapat mengubah sikap atau perilaku peserta didik. Hasil belajar dapat dinilai dengan cara tes dan nontes. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan selama masa tertentu yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hutapea 2019).

Hasil belajar aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual dalam berpikir. Peserta didik melakukan proses kognitif secara aktif, yakni memadukan informasi baru dengan pengetahuan yang dimilikinya. Proses kognitif pada *flipped classroom* telah diilustrasikan dengan piramida taksonomi kognitif Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl & Anderson. Taksonomi kognitif Bloom merupakan cara pengkategorian kemampuan kognitif yang dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam mendefinisikan tujuan pembelajaran. Taksonomi tersebut terdiri enam tingkatan yang tersusun secara hierarkis. Berikut ini penjelasan setiap tingkatan mulai dari kemampuan yang terendah hingga tertinggi dalam aspek kognitif berdasarkan revisi taksonomi Bloom.

1. Mengingat (*remembering*): proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Proses mengingat dapat dicerminkan melalui kegiatan mengenali/mengidentifikasi.
2. Memahami (*understanding*): proses mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, yang disampaikan baik secara lisan, tulisan, maupun melalui

gambar. Kategori proses memahami meliputi kegiatan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

3. Menerapkan (*applying*): proses yang melibatkan penggunaan prosedur tertentu untuk menyelesaikan masalah. Proses menerapkan meliputi kegiatan mengeksekusi/ menjalankan dan mengimplementasikan/ menggunakan.
4. Menganalisis (*analyzing*): proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antarbagian maupun hubungannya secara keseluruhan. Proses menganalisis meliputi kegiatan membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan.
5. Mengevaluasi (*evaluating*): proses membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Proses mengevaluasi meliputi kegiatan memeriksa dan mengkritik.
6. Menciptakan (*creating*): proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional. Proses menciptakan meliputi kegiatan merumuskan, merencanakan/ merancang, dan memproduksi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto dibedakan menjadi dua, yang pertama yaitu Faktor internal, adalah faktor yang ada dalam diri individu, mencakup Aspek psikologis terdiri dari intelegensi kemampuan, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan. Selanjutnya yang kedua ialah Faktor eksternal, adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi Aspek Keluarga, Aspek Sekolah, dan Aspek Masyarakat.

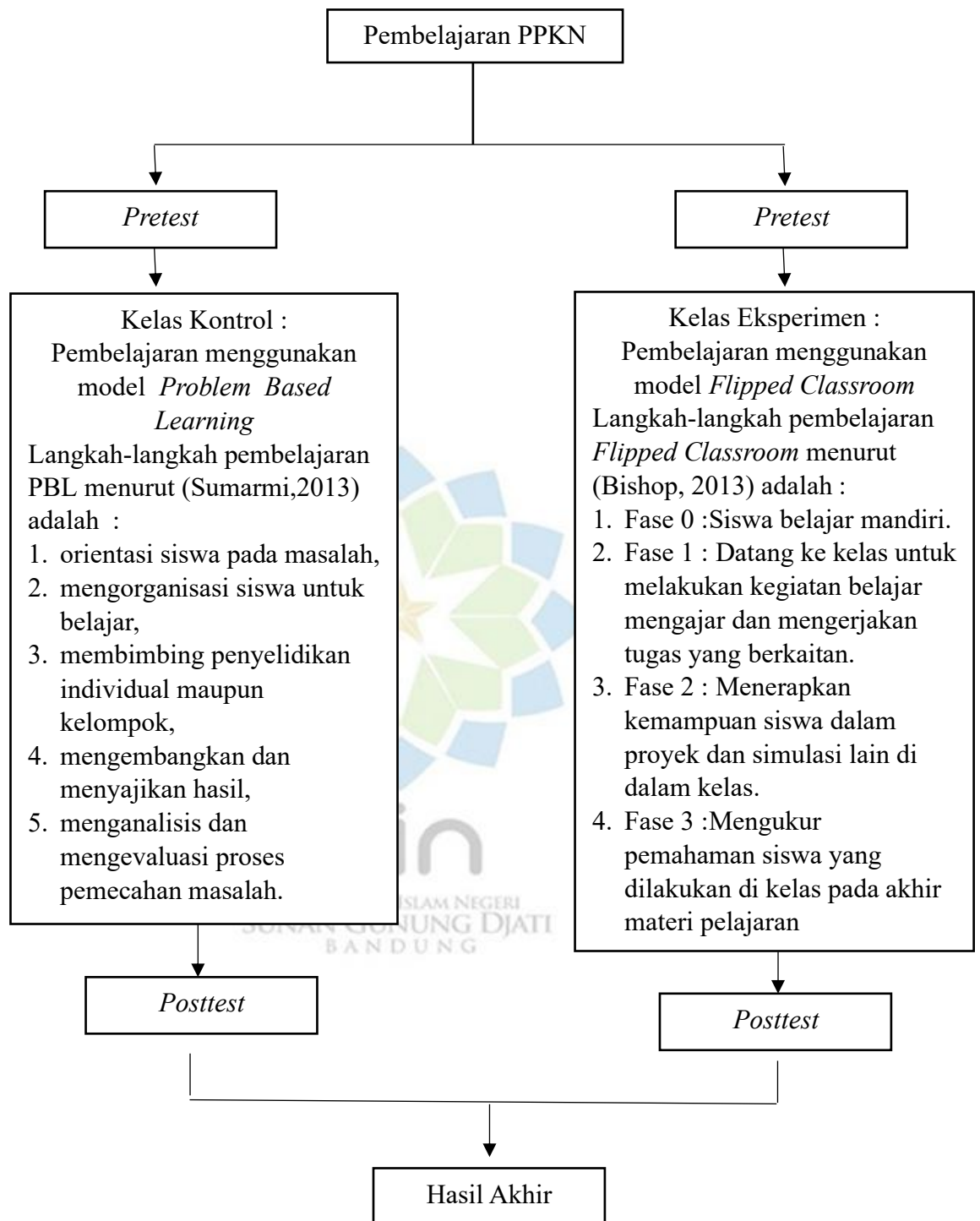
Pembelajaran PPKN di MI Matla'ul Atfal menggunakan model pembelajaran model pembelajaran konvensional yakni model pembelajaran ceramah. Meskipun demikian, model pembelajaran ceramah ini digunakan oleh guru karena lebih gampang dalam pelaksanaannya dan tidak banyak menggunakan media dalam praktek kegiatannya. Akibatnya siswa sering mengantuk dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran (Cunningham 2015). Nilai siswa pada pelajaran PPKN tergolong rendah hal ini dilihat dari nilai peserta didik ketika berada di kelas IV semester genap siswa kelas VA dan VB dimana terdapat 9 siswa di kelas VA dan 8 siswa di kelas VB yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. standar KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini dilakukan

dengan memberikan materi kepada siswa melalui metode ceramah, yang menjadikan guru sebagai pusatnya, siswa bersifat pasif yang menjadi kesulitan dalam memahami materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran di dalam kelas saat ini hanya memanfaatkan alat tulis dan buku tema dalam kegiatan belajarnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah rendahnya nilai pada pelajaran PPKN di kelas V adalah dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. *Flipped classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa (Simanjuntak, Purba, and Raja Sihombing 2023).

Penelitian yang dilakukan memberlakukan 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan model pembelajaran *flipped classroom* sedangkan kelas control sebagai kelas yang diberikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada penelitian tersebut akan diketahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKN di kelas V.

Indikator penilaian yang menjadi acuan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada pelajaran PPKN di kelas V ialah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pembuatan, dan evaluasi (Krathwohl & Anderson). Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis dalam penelitian ini yakni penggunaan model *flipped classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Rumus hipotesis dapat dituliskan sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKN di kelas V.
2. H_a : Terdapat perbedaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PPKN di kelas V.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Utami yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Tipe *Peer Instruction Flipped* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa” tahun 2017. Hasil penelitian ini menjelaskan model pembelajaran *flipped classroom* tipe *peer instruction flipped* memiliki pengaruh lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu berdasarkan analisis hasil *posttest* menggunakan uji-t, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* tipe *peer instruction flipped* nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan sebesar 72,72. Sedangkan dengan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 62,94.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Winda Yunita yang berjudul “Penerapan Strategi *Flipped Classroom* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP 5 Ponorogo Tahun Ajaran 2017/2018” tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *flipped classroom* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu pada siklus 1 diperoleh rata-rata 55% (kurang aktif) sedangkan pada siklus 2 sebesar 81%

(aktif), dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 52% siklus 1 menjadi 79% pada siklus 2. Berdasarkan hal tersebut diperoleh adanya hubungan positif antara kualitas laporan portofolio dan nilai kuis.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wolfharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara, dan Kurriawan Budi Pranata yang berjudul “Pengaruh PBL Berbasis Flipped Classroom Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa” pada tahun 2019. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran PBL berbasis flipped classroom berpengaruh dalam meningkatkan prestasi siswa dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi (86) dibandingkan nilai rata-rata kelas control (83). Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada kelas eksperimen siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi belajar 95, dan motivasi belajar rendah memiliki prestasi belajar 71,7. Sedangkan pada kelas control yang memiliki motivasi belajar tinggi nilai prestasi belajarnya 94,2 dan motivasi rendah nilai prestasi belajar 65,8. Untuk hasil analisis interaksi antara model pembelajaran PBL berbasis *flipped classroom* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa dengan uji anova 2 jalur menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,24 > 3,91$.
4. Penelitian oleh Gabriella Elsa Suryacitra yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Karaganom Tahun Ajaran 2017-2018 Pada Materi Vektor” tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerepan model pembelajaran *flipped classroom* dalam pembelajaran matematika materi vektor efektif ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu nilai $t_o = 1,688$ sedangkan $t_a = 1,669$, sehingga $t_o > t_a$, dan untuk motivasi belajar siswa menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu dari hasil analisis menggunakan uji selisih dua proporsi diperoleh nilai $z = 1,7434$ sedangkan $z_a = 1,6449$ sehingga $z > z_a$.

5. Penelitian oleh Esa Gumelar yang berjudul “Pengaruh Strategi *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar/ Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Mathla’ul Anwar Panjang” tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh strategi *flipped classroom* terhadap kemandirian belajar peserta didik sebesar 12,1% (0,121), namun 88% atau 0,88 ditentukan oleh faktor lain yang menunjukkan strategi *flipped classroom* bukan faktor mutlak dalam meningkatkan kemandirian peserta didik. Hasil dari persamaan regresi linier sederhana variable dikatakan signifikan $< 0,05$, sedangkan hasil penelitiannya $0,009 < 0,05$ yang berarti memiliki pengaruh signifikan.

