

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Menurut Susanti (2019, hlm. 55) model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran kelas terbalik melibatkan penggunaan jenis instruksi pembelajaran campuran (*blended learning*), yang melibatkan kontras instruksi tradisional dengan instruksi di luar kelas (sebagian besar online). Selama kelas tatap muka, tugas (biasanya dianggap sebagai pekerjaan rumah) dan topik lainnya dibahas, atau pendidik dapat meminta kelas untuk membahas pertanyaan terkait. Beberapa orang juga terlibat dalam kegiatan seperti *streaming* video kursus atau kolaborasi online dengan fasilitator sebagai bagian dari penugasan kelas. Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. Terdapat berbagai macam pembelajaran yang diterapkan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara tepat.

Pendekatan *flipped classroom* tidak merubah konsep pedagogik. hanya merubah peran siswa dari pendengar pasif saat di kelas, menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *flipped classroom* memberikan kemudahan belajar dengan menghadirkan materi pembelajaran online yang dapat diakses siswa setiap saat. Fokus “*flipped classroom*” adalah pada konten akademik dengan tetap memperhatikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dengan kata lain, kelas terbalik menyediakan siswa dengan alat yang mereka butuhkan untuk belajar secara efektif dan efisien untuk memenuhi tujuan pembelajaran mereka. Pencipta kelas *Flipped* menggunakan

Pembelajaran online untuk memberikan siswa yang kesulitan lebih mudah saat mengakses dan memahami materi pelajaran. Di kelas terbalik, sebagian besar materi adalah video yang disajikan secara online pada awalnya dan kemudian didiskusikan secara pribadi dengan tutor secara pribadi untuk meninjau materi yang dipelajari sebelumnya. Menurut Bayu dalam Haryanti (2018, hlm. 25) dalam) menyatakan bahwa” inti pembelajaran dari *Flipped Classroom* ada dua yaitu :

- 1) Menyediakan waktu lebih banyak dikelas untuk asimilasi materi dalam bentuk latihan soal,atau aktivitas lainnya.
- 2) Mengakomodasi berbagai perbedaan siswa dalam hal motivasi, kemampuan menyerap, dan pengetahuan sebelumnya

Keunikan dari *Flipped classroom* yaitu salah satunya dapat menggunakan alat teknologi online. Dalam menerapkan model *Flipped Classroom*, ada berbagai alat teknologi seperti Wiki dan Blog dapat digunakan untuk berinteraksi secara virtual di luar kelas dan digunakan untuk bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah atau bertukar ide. Alat-alat ini memungkinkan pengguna untuk berbagi teks, gambar, dan video dengan pengguna lain selama pembelajaran jarak jauh. Studi ini menunjukkan bahwa berbagai alat teknologi atau platform online telah digunakan oleh siswa untuk mengakses video atau konten online sebelum datang ke kelas. Siswa juga menggunakan alat platform ini untuk belajar melalui kolaborasi online di luar kelas.

b) Manfaat *Flipped Classroom*

1) Bagi Siswa

Memberi peluang kepada siswa untuk berinteraksi baik didalam maupun di luar kelas. Siswa dapat belajar tentang materi pelajaran di rumah secara mandiri dengan mengakses video tersebut, sehingga saat di kelas siswa akan lebih aktif berpartisipasi karena telah memiliki bekal. Siswa bisa mengulang-ulang video pembelajaran yang diberikan oleh guru hingga ia benar-benar memahami isi dari video tersebut. Tidak seperti pembelajaran tradisional, jika siswa kurang mengerti

maksud yang disampaikan guru, maka guru harus menjelaskan kembali sehingga membuang banyak waktu. siswa dapat mengakses video pembelajaran tersebut dimana saja dengan nyaman. siswa dapat lebih memfokuskan tentang kesulitannya pada materi ataupun soal-soal yang terdapat pada video pembelajaran.

2) Bagi Guru

Flipped classroom cocok untuk guru yang merasa belum tuntas memberikan materi di kelas karena kekurangan waktu. Terjadi interaksi yang aktif antara guru dan siswa di kelas, sehingga tidak terjadi pembelajaran satu arah. Kegiatan pembelajaran lebih efisien, karena materi disajikan dalam bentuk video yang dapat diulang-ulang. Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Guru hanya perlu menjelaskan inti-inti yang dianggap penting pada materi tersebut, sehingga bisa menghemat waktu.

c) Kelebihan dan Kekurangan *Flipped Classroom*

Berrett dalam Heni (2017, hlm. 228) mengungkapkan kelebihan model *Flipped Classroom*, antara lain:

1) Bagi Siswa

- a. Siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum guru menyampaikannya di dalam kelas sehingga siswa lebih mandiri
- b. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi
- c. Siswa mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan karena di dalam kelas guru hanya membahas materi-materi yang sulit menurut siswa
- d. Siswa dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran baik melalui video/buku/website dari pada siswa belajar hanya dari papan tulis

2) Bagi guru

- a. Lebih efektif, karena materi disajikan dalam bentuk video, sehingga bisa digunakan berulang-ulang pada kelas yang lain.

- b. Hemat waktu, karena guru tidak harus menjelaskan semua materi pelajaran, akan tetapi hanya bagian-bagian tertentu yang dianggap sulit oleh siswa.
 - c. Guru termotivasi untuk mempersiapkan materi pelajaran dalam berbagai jenis konten, baik berupa video, website, aplikasi mobile atau jenis konten yang lain. Sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih terencana dan tertata dengan baik.
 - d. Guru semakin kreatif dalam membuat modul pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang memudahkan siswa dalam memahami konsep.
 - e. Terjalin komunikasi yang aktif antara guru dan siswa, karena pembelajaran di kelas lebih banyak dilakukan dengan berdiskusi (tanya jawab) di antara mereka.
- kekurangannya, Berrett dalam Heni (2017, hlm. 228) mengungkapkan beberapa kelemahan model *flipped classroom*, antara lain:

1. Tidak semua siswa/guru/sekolah memiliki akses terhadap perangkat teknologi informasi yang dibutuhkan, seperti komputer/laptop dan koneksi internet.
2. Tidak semua siswa merasa nyaman belajar didepan komputer/laptop. Padahal untuk melaksanakan metode pembelajaran ini, siswa harus mengakses materi melalui perangkat tersebut.
3. Tidak semua siswa memiliki motivasi untuk belajar secara mandiri di rumah. Apalagi terhadap materi yang belum disampaikan oleh guru. Sehingga motivasi dari guru selalu dibutuhkan, agar siswa terbiasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri, sebelum materi tersebut disampaikan oleh guru di kelas. Butuh waktu lama bagi guru untuk mempersiapkan materi dalam bentuk video, terutama guru yang belum terbiasa membuat video pembelajaran.

2. Hasil Belajar Kognitif

a) Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran merupakan evaluasi perubahan yang bertujuan untuk mengetahui dimana hasil belajar yang telah diperoleh siswa sebelum melaksanakan penilaian, maka seorang guru lebih paham mana yang harus dinilai serta bagaimana cara menilainya. Sederhananya siswa dalam belajar perubahan perilaku

melalui kegiatan proses belajar. Hasil belajar merupakan selesai proses pembelajaran, siswa diberikan hasil pelajaran. Tingkah laku yang dimaksud dapat berubah sesuai dengan apa yang telah dipelajari selama sekolah (Mahananingtyas, 2017, hlm. 192). Menurut Sudjana (2016, hlm. 23) menyatakan, “Hasil Belajar Merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar”.

Menurut Pertiwi dkk (2019, hlm. 136), hasil belajar kognitif merupakan suatu kejadian yang melibatkan wilayah kognisi. Hasil belajar dalam kognisi dapat digambarkan sebagai perubahan dalam kognisi yang mencakup beberapa keterampilan yang berhubungan dengan kognisi, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C4 (menganalisis) , dan C5 (menilai). Tujuan dari penilaian pembelajaran kognitif adalah untuk memperoleh informasi yang akurat tentang berbagai macam kemampuan dalam domain kognitif. Menurut Deni Kurniawan (2019, hlm. 10) Hasil belajar kognitif adalah perubahan pola belajar yg ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. di ranah ini hasil belajar terdiri berasal tujuh tingkat keputusan yang kompleks. ke tujuh akibat belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, software, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas.

Interaksi antara pendidik dengan siswa yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkat kan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify), menyebutkan (name), menyusun (construct), menjelaskan (describe), mengatur (order), dan membedakan (different). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

b) Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif

Pada kategori ini hasil belajar kognitif terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh hasil belajar ranah kognitif ini meliputi:

1) Pengetahuan

Kemampuan mengetahui atau mengingat istilah, fakta, aturan, urutan, metode dan sebagainya.

2) Pemahaman

Kemampuan menterjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memahami isi pokok, mengartikan tabel dan sebagainya.

3) Penerapan/ aplikasi

Kemampuan memecahkan masalah, membuat bagan, menggunakan konsep, kaidah, prinsip, metode dan sebagainya.

4) Analisis

Kemampuan memisahkan, membedakan seperti memerinci bagian-bagian, hubungan antara dan sebagainya.

5) Sintesis

Kemampuan menyusun seperti karangan, rencana, program kerja dan sebagainya.

6) Evaluasi

Kemampuan menilai berdasarkan norma.

7) Kreatifitas

Kemampuan untuk mengkreasi/ mencipta.

c) Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016, hlm. 4) adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kecapakan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi ayau mata pelajaran yang ditempuh. Dengan diprediksi kecapakan tersebut dapat diketahui pola posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan manusia

atau budaya manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.

3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapai sekolah, memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

Dari penjelasan diatas tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengukur tingkat kemampuan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya, untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang dilakukan guru didalam kelas yang mencakup beberapa aspek seperti, aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan. Ranah efektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis. Hasil belajar yang dikemukakan oleh berapa pendapat makan penulis dapat mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada siswa.

Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual dalam berpikir. 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.

- a) Remembering (Mengingat) adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat (remembering) merupakan jenjang penilaian paling rendah pada ranah kognitif. Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu mengenali, menggambarkan dan menyebutkan bahan-bahan yang baru saja dipelajari.
- b) Memahami (understanding) adalah kemampuan merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mampu mengkomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan maupun grafik. Siswa dapat mengerti ketika mereka mampu menentukan hubungan antara pengetahuan yang baru diperoleh dengan pengetahuan mereka yang lalu. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menduga, membandingkan, dan menjelaskan.
- c) Mengaplikasikan (Apply), adalah kemampuan menggunakan atau menerapkan prosedur dalam keadaan tertentu. siswa memerlukan latihan soal sehingga peserta didik terlatih untuk mengetahui prosedur apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Kategori menerapkan (Apply) terdiri dari proses kognitif kemampuan melaksanakan dan kemampuan menerapkan (Implementing). Kemampuan untuk menggunakan dan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan informasi yang telah dipelajari ke dalam konteks lain.
- d) Analyze (Menganalisis). Menganalisis meliputi kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain atau bagian tersebut dengan keseluruhannya. Analisis menekankan pada kemampuan merinci sesuatu unsur pokok menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian tersebut. Menganalisis sebagai perluasan dari memahami.
- e) Menilai (Evaluate), didefinisikan sebagai kemampuan melakukan judgement berdasar pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria sering digunakan adalah menentukan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi, sedangkan standar digunakan dalam menentukan kuantitas maupun kualitas. Evaluasi mencakup

kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasar kriteria tertentu. Adanya kemampuan ini dinyatakan dengan memberikan penilaian terhadap sesuatu.

- f) Mencipta (Creating). Create didefinisikan sebagai menggeneralisasi ide baru, produk atau cara pandang yang baru dari sesuatu kejadian. Create di sini diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam satu kesatuan yang menyeluruh sehingga terbentuklah dalam satu bentuk yang koheren atau fungsional. siswa bisa dikatakan mampu Create jika dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa elemen atau bagian ke dalam bentuk atau struktur yang belum pernah diterangkan oleh guru sebelumnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam belajar maka tidak terbatas pada nilai pengetahuan saja, tetapi juga nilai sikap dan nilai keterampilan. Hal ini, sesuai dengan pernyataan Bloom dalam Yani (2017, hlm. 226) yang menyatakan bahwa hasil belajar terbagi dibagi kedalam tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Pada prinsipnya bahwa bahwa ranah kognitif terdiri dari enam aspek yang biasa disebut C1-C6, yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah ini terdiri dari lima aspek yang merupakan penjabaran nilai sikap, yaitu: menerima, merespon atau reaksi, menilai atau menghargai, mengorganisasikan, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotorik (*Psikomotoric Domain*)

Ranah ini berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak siswa yang terdiri dari enam aspek, yaitu: keterampilan gerakan refleks, gerak dasar, perceptual, ketepatan, gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretatif.

d) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur dalam menentukan tingkat penguasaan materi siswa dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar merupakan faktor internal dan faktor eksternal. kedua faktor dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Menurut Jannah (2020, hlm. 9) menyatakan bahwa hal-hal yang menghipnotis belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal (jasmaniah, psikologis, serta kelelahan) dan eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan mencakup :

- 1) Faktor Internal (terdapat dalam diri individu)
 - a) Fisiologis, mencakup keadaan kesehatan dan keadaan tubuh
 - (1) keadaan kesehatan berarti tubuh yang aktif dan bebas dari penyakit.
 - (2) Keadaan tubuh berarti stigma tubuh pada panca indra yg bersifat bawaan atau kecelakaan
 - b) Faktor psikologis, meliputi perhatian, minat, bakat, kesiapan.
 - (1) Perhatian berarti timbulnya perhatian terhadap materi ajar berasal pengajar sehingga tidak mengalami kebosanan pada belajar
 - (2) Minat artinya kesamaan buat memperhatikan dan mengingat pelajaran
 - (3) talenta artinya kemampuan psikologis pada belajar supaya terlaksana menjadi hasil yg nyata sehabis belajar
 - (4) Kesiapan ialah pengetahuan awal yg dimiliki oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berupa memberi respon.
- 2) Faktor Eksternal (terdapat dari luar individu)

Sekolah, mencakup kurikulum, metode mengajar guru, rekanan masyarakat sekolah, peraturan sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, perpustakaan.

 - (1) Kurikulum adalah kegiatan siswa agar menerima, menguasai dan mengembangkan bahan ajar menjadi suatu yang dapat di pahami
 - (2) Metode mengajar pengajar yaitu suatu cara yang dilakukan dalam proses belajar yg dapat mensugesti akibat belajar siswa

- (3) Relasi berarti korelasi, warga sekolah yg dimaksud adalah guru serta peserta didik. korelasi guru serta siswa yg baik supaya siswa berusaha buat belajar dengan sebaik-baiknya
 - (4) Peraturan sekolah yg dimaksud artinya siswa disiplin dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
 - (5) Alat pelajaran berkaitan menggunakan cara belajar siswa. alat yang dipergunakan pengajar pada belajar akan digunakan sang siswa buat menerima bahan pembelajaran
 - (6) Gedung yg memiliki keadaan yg baik akan menyampaikan kenyamanan di siswa dalam mendapatkan pembelajaran
 - (7) Perpustakaan ialah pusat informasi. Bahan bacaan dan buku dari berbagai sumber atau asal dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan.
- c) Keluarga, meliputi didikan orang tua dan tempat tinggal.
- (1) Didikan Orang tua berarti memperhatikan anak (siswa) selama belajar di tempat tinggal , serta memberikan arahan bila melakukan tindakan yg kurang tertib pada belajar
 - (2) Syarat rumah berarti tempat tinggal lingkungan yg nyaman buat melakukan kegiatan pembelajaran

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar juga memiliki faktor yang bisa mempengaruhi penilaiannya, yaitu dalam segi internal (dalam diri seseorang) dan eksternal (diluar diri seseorang).

e) Cara Mengukur Hasil Belajar Kognitif Siswa

Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Sudjana (2016, hlm. 5) menyebutkan bahwa penilaian hasil belajar yang dikelompokkan berdasarkan fungsinya dibagi menjadi beberapa macam sebagai berikut.

1. Penilaian formatif yaitu penilaian yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi bagi guru untuk proses pembelajaran selanjutnya. Penilaian formatif dilakukan pada akhir program kegiatan belajar dan mengajar.

2. Penilaian sumatif yaitu penilaian yang berorientasi pada hasil akhir untuk mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai apa belum. Penilaian sumatif biasa dilaksanakan pada caturwulan,akhir semester,dan akhir tahun pelajaran.
 3. Penilaian diagnostik yaitu penilaian yang dilakukan dengan menganalisis kelemahan siswa dan faktor penyebabnya guna memberikan perbaikan perbaikan dan bimbingan kepada siswa.
 4. Penilaian selektif yaitu penilaian yang ditujukan untuk keperluan penyaringan yang biasa digunakan dalam ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
 5. Penilaian penempatan yaitu penilaian yang berorientasi pada kesiapan belajar dengan kemampuan siswa dalam menghadapi program baru dan kecocokan belajar dengan kemampuan siswa agar guru dapat lebih menyesuaikan teknik mnegajarnya dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- f) Kaitan antara hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran *flipped classroom*.

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 video 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, kuis, praktikum atau hal yang terkait dengan materi yang sedang sehingga dapat terjadi pembelajaran yang aktif disertai dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut pandangan beberapa ahli, hasil belajar aspek kognitif merupakan pencapaian kemampuan dan kecakapan intelektual dalam berpikir yang direpresentasikan melalui enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam penelitian ini, peninjauan hasil belajar aspek kognitif dibatasi hanya pada tingkatan pertama (C1) sampai dengan

keempat (C4), sementara dimensi mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) tidak disertakan karena dipertimbangkan tidak dapat diukur melalui tes tertulis.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 1. 2
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	M. Eko Arif Saputra (2018)	Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep	Bandar Lampung	Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen karena penulis akan mencari perbedaan treatment (perlakuan) tertentu. Jenis metode eksperimen yang digunakan adalah Quasy Experimental Design. Teknik sampling yang digunakan adalah metode Probability Sampling	Temuan penelitian terdahulu menunjukkan Hasil dari Penerapan strategi <i>flipped classroom</i> dan konvensional diterima dengan baik oleh siswa karena pada dasarnya siswa mempunyai kemampuan	Pada penelitian terdahulu variabel X menyatakan bahwa Model <i>Flipped Classroom</i> terdapat persamaan.	Pada penelitian terdahulu variabel Y terdapat perbedaan Pemahaman Konsep. Metode : <ul style="list-style-type: none"> • Uji Normalitas • Uji Homogenitas

				<p>dengan tehnik Random Sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes (tes kemampuan pemahaman konsep matematika).</p>	<p>matematika yang baik. Namun terbatasnya frekuensi peneliti dalam menerapkan strategi flipped classroom dikelas eksperimen maka pengaruh penggunaan strategi <i>flipped classroom</i> tidak tampak signifikan pada pencapaian kemampuan kognitif siswa. Selain itu fakta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uji Hipotesis <p>Periode Pengamatan 2018 Obyek Penelitian Siswa matematika</p>
--	--	--	--	---	--	--

					yang ditemukan peneliti yaitu mengingat bahwa siswa dapat melihat video ceramah pada computer mereka sendiri, kondisi dimana mereka kemungkinan melihat video ceramah menjadi pembelajaran yang tidak efektif (misalnya siswa bisa melihat video sambil		
--	--	--	--	--	---	--	--

					mendengarkan musik) dan siswa tidak menonton atau memahami video karena itu mereka tidak siap atau belum cukup siap untuk kegiatan tatap muka.		
2.	D Lidinillah (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Kognitif	X MIA 1 SMA Karya Budi Kota Bandung	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>pre-experimental</i> . Metode <i>pre-experimental</i> adalah penelitian yang dilakukan pada satu kelompok peserta didik tanpa	Model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> memiliki empat fase yaitu: fase pertama menonton video, fase kedua mengerjakan tugas	Pada peneltian terdahulu variabel X menyatakan bahwa model Pembelajaran <i>flipped</i>	Metode : Data penelitian yang didapatkan dari lembar observasi dan tes uraian kemudian diolah dengan

		<p>Peserta Didik pada Materi Usaha Dan Energi</p>		<p>adanya kelompok pembanding. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest and posttest design.</p>	<p>yang telah guru berikan, fase ketiga mengerjakan kuis, fase keempat mengerjakan latihan soal. Hasil keterlaksanaan model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterlaksanaan pembelajaran setiap pertemuannya</p>	<p><i>classroom</i> terdapat persamaan dan Pada variabel Y Hasil Belajar Kognitif memiliki persamaan</p>	<p>menggunakan perangkat pengolah angka yaitu microsoft excel. Data yang sudah diolah kemudian disajikan dalam tabel dan grafik kemudian dianalisis. Tes uraian digunakan pengolahan tes berdasarkan nilai normal gain</p>
--	--	---	--	---	--	--	--

					dengan kenaikan cukup signifikan. Secara keseluruhan aktivitas guru dan peserta didik terlaksana dengan kategori sangat baik		Periode Pengamatan 2019 Obyek Penelitian SMA Karya Budi JL Raya Tagog Cimekar No. 28 Cileunyi
3	Marfi Ario (2018)	Pengaruh pembelajaran flipped classroom terhadap hasil belajar kalkulus integral	Universitas Pasir Pengaraian	Penelitian ini merupakan penelitian semu atau quasi experiment. Quasi experiment merupakan desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak	Hasil belajar mahasiswa materi kalkulus integral diukur melalui pemberian tes uraian yang dilaksanakan setelah mengikuti	Pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa variabel X pembelajaran <i>flipped</i>	Pada peneltian terdahulu variabel Y menyatakan bahwa hasil belajar kalkulus integral memiliki perbedaan

		<p>mahasiswa pendidikan matematika</p>		<p>berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Kurniati, Muhandaz, dan Hamzah, 2017). Pada quasi experiment, subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa subjek tersebut telah ada sebelumnya pada kelas mereka masing-masing</p>	<p>pembelajaran sebanyak 7 kali pertemuan. bahwa rata-rata penguasaan materi kalkulus integral di kelas yang memperoleh pembelajaran <i>flipped classroom</i> lebih tinggi dibandingkan kelas yang mendapat pembelajaran langsung. Meski demikian, tidak ada satupun</p>	<p><i>classroom</i> memiliki persamaan</p>	<p>Metode : dalam bentuk tabel dan dianalisis dengan menggunakan uji statistik untuk menentukan perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang digunakan adalah uji normalitas dan</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

				<p>dan tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan ulang. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah Randomized Control Group Posttest Only Design (Sugiyono, 2010).</p>	<p>mahasiswa yang memperoleh nilai sempurna. Jika memperhatikan nilai simpangan baku, nilai pada kelas kontrol lebih beragam dibandingkan kelas eksperimen. Berdasarkan paparan ini dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen memiliki penguasaan materi kalkulus integral</p>		<p>uji mann-whitney. Periode pengamatan pada tahun 2018 Objek penelitian program studi pendidikan matematika Universitas Pasir Pengaraian.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

					yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.		
4.	Irna Septiani Maolidah (2017)	Efektivitas penerapan model pembelajaran flipped classroom pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa	SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Sekolah ini beralamat di Jl. Senjaya Guru (di dalam Kampus UPI Bandung), Kelurahan	Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan, dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model Quasi Eksperimental (Kuasi Eksperimen). Dalam penelitian kuasi eksperimen ini peneliti menggunakan desain penelitian One Group	Hasil penelitian yang dilakukan, didapatkannilai rata-rata pretest kelas eksperimen pada setiap setiap seri. Pretest dilaksanakan sebelum adanya perlakuan (treatment) berupa penerapan	Pada penelitian terdahulu variabel X menyatakan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> memiliki persamaan	Pada penelitian terdahulu variabel Y menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa terdapat perbedaan Metode : Uji normalitas dalam penelitian ini program aplikasi

			Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat 4154.	Time Series Design, yang dalam penelitiannya hanya menggunakan satu kelompok sampel (kelas eksperimen) saja tanpa menggunakan kelompok pembanding (kelas kontrol).	model pembelajaran Flipped Classroom pada mata pelajaran IPA untuk mengukur kemampuan awal berpikir.		pengolah data yang digunakan yaitu Statistical Product and Service Solution (SPSS) 16 dengan uji nromalitas one sample Kolmogorov Smirnov. Periode Pengamatan tahun 2017 Objek Penelitian Siswa Kelas Viii Di Smp
--	--	--	---	---	--	--	---

							Laboratorium Percontohan Upi Bandung
--	--	--	--	--	--	--	--

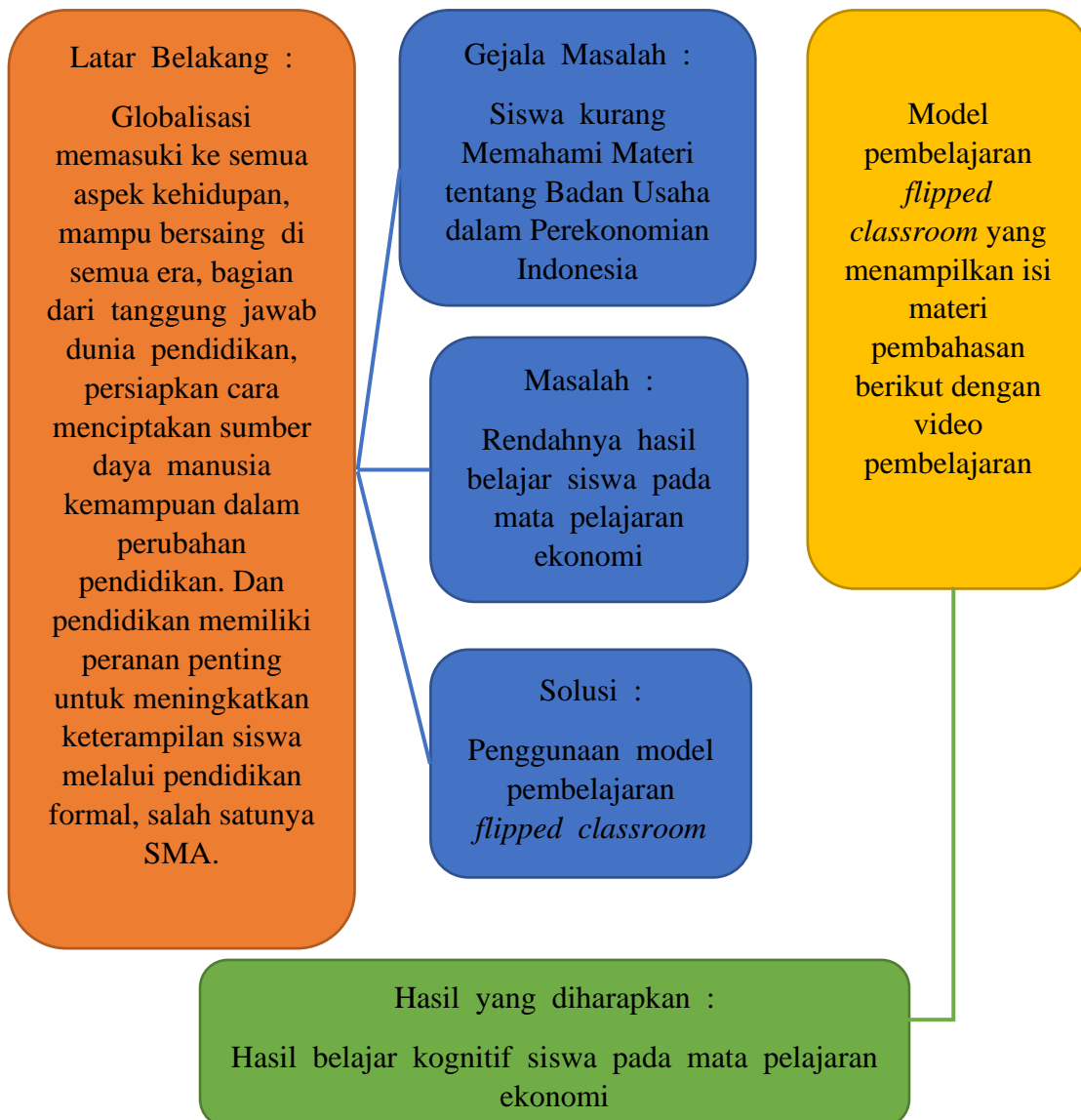
C. Kerangka Pemikiran

Menurut Susanti (2019, hlm. 55) model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran kelas terbalik melibatkan penggunaan jenis instruksi pembelajaran campuran (*blended learning*), yang melibatkan kontras instruksi tradisional dengan instruksi di luar kelas (sebagian besar online). Selama kelas tatap muka, tugas (biasanya dianggap sebagai pekerjaan rumah) dan topik lainnya dibahas, atau pendidik dapat meminta kelas untuk membahas pertanyaan terkait.

Penentuan pada proses model pembelajaran disesuaikan dengan ciri siswanya agar proses pembelajaran mampu berjalan dengan baik. Maka, salah satu media yg bisa digunakan yaitu model pembelajaran. model pembelajaran *flipped classroom*. model *Flipped Classroom* menyampaikan apa yang umumnya di lakukan pada kelas dan apa yang umumnya dilakukan menjadi pekerjaan rumah lalu dibalik atau ditukar. Sebelumnya siswa datang ke kelas buat mendengarkan penerangan guru selanjutnya mereka membuat tugas pekerjaan rumah buat mengerjakan latihan soal. Menurut Susanti (2019 hlm 55) model pembelajaran *flipped classroom* adalah pembelajaran kelas terbalik melibatkan penggunaan jenis instruksi pembelajaran kontras instruksi tradisional dengan instruksi di luar kelas (sebagian besar online). Selama kelas tatap muka, tugas (biasanya dianggap sebagai pekerjaan rumah). Hal ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran bagi siswa yang dapat diakses secara online.

Menggunakan model *pembelajaran flipped classroom* bahwa mengubah materi siswa membaca materi, melihat video pembelajaran sebelum mereka datang ke kelas dan mereka mulai berdiskusi, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah, dengan bantuan siswa lain maupun guru, melatih siswa mengembangkan kefasihan prosedural jika diperlukan, Inspirasi dan membantu mereka dengan proyek-proyek yang menantang dengan memberikan kontrol belajar yang lebih besar.

Oleh karena itu, berdasarkan kerangka pemikiran diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan model pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran ekonomi. Berikut dibawah ini adalah skema (bagan) yang menjelaskan hubungan antara kedua variabel:

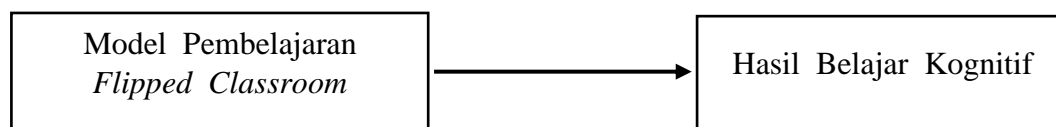


Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

Berdasarkan bagan atau skema diatas, maka model pembelajaran *flipped classroom* akan digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengukur adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian dilakukan oleh Lidinillah (2019 hlm. 23) yang menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* terdapat peningkatan keterlaksanaan pembelajaran setiap pertemuannya dengan kenaikan cukup signifikan. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ario (2018 hlm. 83-88) hasil memperoleh pembelajaran *flipped classroom* lebih tinggi dibandingkan kelas yang mendapat pembelajaran langsung.

Maka dari itu paradigma yang sesuai dengan judul penelitian ini adalah



Keterangan :

X : *Flipped Classroom*

Y : Hasil Belajar Kognitif

→ : Peningkatan

Gambar 2.2
Paradigma Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom*, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan fokus pada mata pelajaran Ekonomi, sehingga akan membuat siswa lebih memahami materi dan hasil belajar pun meningkat.

2. Hipotesis

Hipotesis (hipotesa) berasal dari bahasa Yunani. Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” artinya sementara dan “thesis” artinya

kesimpulan. Dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Hipotesa yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan bahasa indonesia menjadi hipotesis. kemampuan merumuskan hipotesis adalah segala bentuk usaha yang dilakukan siswa untuk menjawab masalah yang diberikan namun masih perlu diuji kebenarannya secara empiris. Berdasarkan rumusan masalah pokok tersebut di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sesuai dengan perumusan masalah yang telah diungkapkan, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Untuk memudahkan dalam analisis data, perumusan hipotesis dinyatakan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan kelas kontrol yang menggunakan PPT kelas X IPS di SMA Al Hadi Bandung.

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan kelas kontrol yang menggunakan PPT kelas X IPS di SMA Al Hadi Bandung.