

Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar

Tami Safitri

Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Bangka, Indonesia
tamysafitri26.smkn1@gmail.com

Romli

SD Negeri 5 Pangkal Pinang
Bangka, Indonesia
romli.rr60@gmail.com

Dody Irawan

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Bangka, Indonesia
dodayexcellent@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the application of the learning model flipped classroom on PAI subjects on student learning motivation and to find out the application of the flipped classroom learning model to students' learning motivation through quasi-experimental studies on PAI subjects Class X Office Governance Automation at SMK Yapensu Sungailiat. This study uses a quasi-experimental type of research with qualitative approach. This study uses experimental class subjects, namely the students of class X Office Management Automation at SMK Yapensu Rivers. Field data collected through observation, structured interviews and documentation. Data were analyzed using data reduction, display data and data verification. Furthermore, the presentation of data using narrative techniques namely using data as an explanatory theory, using theory the concept of flipped classroom learning Bergman, J & A. Sams (2012), strategy learning flipped classroom Graham Brent Johnson (2013), and flipped classroom with bloom taxonomy Mustafa Cevikbas and Ziya Argun (2017). The results of this study are an increase in students' learning motivation after the implementation of the flipped classroom learning model in the process learning. Vary the flipped classroom learning model with learning methods, such as the lecture method, question and answer, demonstration, problem based learning and gamification can develop student attitudes in critical thinking, active, creative, interactive, responsive and collaborative. The use of learning media in the form of learning videos, e-books and e-books the power point given by the researcher before the implementation of learning in class can

increase students' independence in learning. This study agrees with Anis Umi Khoritunnisa (2020), Wolfaharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara and Kurriawan Budi Pranata (2019), Nadya Treesna Wulansari (2018), Prima Vidya Asteria (2021) who stated that the application of the flipped classroom learning model in the learning process can make students think critically, active, creative, collaborative, interactive and can increase student learning motivation. While this research differs in opinion from the research conducted by Esa Gumelar (2019) which states that the flipped classroom upside down is not an absolute factor to affect independence student learning. However, there are other factors that affect learning independence one of the students' ability to understand the learning material.

Keywords: flipped classroom learning model, learning motivation.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran flipped classroom pada mata pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran flipped classroom terhadap motivasi belajar siswa melalui studi quasi eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Yapensu Sungailiat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek kelas eksperimen, yaitu para siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Yapensu Sungailiat. Data lapangan terkumpul melalui observasi, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Data dianalisa dengan menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi data. Selanjutnya penyajian data menggunakan teknik narasi yaitu menggunakan data sebagai penjelas teori, dengan menggunakan teori konsep pembelajaran flipped classroom Bergman, J & A. Sams (2012), strategi pembelajaran flipped classroom Graham Brent Johnson (2013), dan flipped classroom dengan taksonomi bloom Mustafa Cevikbas dan Ziya Argun (2017). Hasil penelitian ini adalah terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran flipped classroom dalam proses pembelajaran. Memvariasikan model pembelajaran flipped classroom dengan metode pembelajaran, seperti metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, problem based learning dan gamification dapat mengembangkan sikap siswa dalam berpikir kritis, aktif, kreatif, interaktif, responsif dan kolaboratif. Penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran, e-book dan power point yang diberikan peneliti sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Penelitian ini sepakat dengan Anis Umi Khoritunnisa (2020), Wolfaharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara dan Kurriawan Budi Pranata (2019), Nadya Treesna Wulansari (2018), Prima Vidya Asteria (2021) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran flipped classroom dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa berpikir kritis, aktif, kreatif, kolaboratif, interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian ini berbeda pendapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Esa Gumelar (2019) yang menyatakan bahwa flipped classroom atau kelasterbalik bukan merupakan faktor mutlak untuk mempengaruhi kemandirian belajar siswa. Namun, ada faktor lain yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa salah satunya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci: model pembelajaran flipped classroom, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Model pembelajaran *flipped classroom*, peserta didik diharuskan untuk terlibat atau melakukan beberapa bentuk pembelajaran awal secara *online* sebagai persiapan untuk kegiatan pembelajaran yang selaras secara struktural di sekolah dengan instruktur dan rekan-rekan mereka.¹ Menurut Bergmann & Sams, pada dasarnya, konsep kelas terbalik ini adalah yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, dan yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang selesai di kelas.² Sedangkan menurut Yoga Budi Bhakti, konsep model *flipped classroom* yaitu aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah, dan aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas.³

Penelitian yang dilakukan oleh Heng Ngee Mok menyatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* ini telah berhasil mengintegrasikan lingkungan belajar yang fleksibel yang membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik dan dapat mengembangkan pembelajaran yang mandiri sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Dengan adanya *flipped classroom* ini juga peserta didik dapat mempunyai tanggung jawab dengan tugasnya masing-masing sehingga mereka dapat mempersepsikan diri mereka sendiri dan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik itu sendiri.⁴ Namun kenyataannya, beberapa metode konvensional seperti ceramah tersebut masih banyak digunakan di berbagai lembaga pendidikan. Materi Pendidikan Agama Islam (untuk berikutnya disingkat PAI) yang dijadikan seolah hanya berkutat pada penyampaian secara lisan, tidak berkembang dan terpaku pada teks kitab saja. Guru agama sebagai pengampu cukup berasumsi bahwa metode ini cukup mudah diterapkan, peserta didik dianggap mudah menerima. Padahal tidak semuanya demikian. Adakalanya fleksibilitas diperlukan dalam belajar hingga tercipta suasana menyenangkan.⁵

Peserta didik membutuhkan hal yang baru dalam proses pembelajaran serta guru juga mengharapkan dapat menemukan kegiatan pembelajaran yang menarik,

¹ Carl Reidsema, *The Flipped Classroom: Practice and Practices in Higher Education 1st* (Singapore: Springer Nature, 2017).

² Eric M. Carbaugh, *The Differentiated Flipped Classroom A Paractical Guide To Digital Learning* (Corwin Press, 2015).

³ Yoga Budi Bhakti, "Konsep, Teori & Praktek Flipped Classroom" (Solok: CV. Mitra Cendekia Media, 2020), 6.

⁴ Heng Ngee Mok, "Teaching Tip: The Flipped Classroom," *Journal of Information Systems Education* 25, no. 1 (2014): 10, <https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/26969672>.

⁵ Abdulloh Hamid and Mohamad Samsul Hadi, "Desain Pembelajaran Flipped Learning Sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21," *Quality* 8, no. 1 (2020): 149–64, <https://doi.org/https://dk.doi.org/10.21043/quality.v8i1.7503>.

baik itu dengan strategi, model, maupun metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di SMK Yapensu Sungailiat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek kelas eksperimen, yaitu para siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Yapensu Sungailiat. Sumber data yang digunakan ialah sumber data primer berupa wawancara terhadap responden kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran dan sumber data sekunder berupa data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data lapangan terkumpul melalui observasi, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Data dianalisa dengan menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi data.

B. Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

1. *Flipped Classroom* Sebagai Strategi Pembelajaran

Menurut Bergmann dan Sams, model pembelajaran *flipped classroom* salah satu upaya untuk memberi solusi permasalahan berpikir kritis yang dapat diterapkan dalam menghadapi pendidikan abad di 21 ini. Pada dasarnya, konsep pembelajaran *flipped classroom* yaitu siswa di rumah mengerjakan apa yang dilakukan di kelas yaitu belajar dengan memahami materi yang telah diberikan oleh guru, dan di kelas siswa mengerjakan apa yang biasanya dikerjakan siswa di rumah yaitu mengerjakan soal dan menyelesaikan masalah.⁶

Sedangkan, Johnson mengatakan strategi *flipped classroom* dapat memberikan pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi. Strategi ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan materi pembelajaran yang mendukung siswa untuk mengakses materi secara online.⁷

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *flipped classroom* menurut Bergmann dan Sams menyatakan bahwa, sebagai berikut:⁸

- a. Ajarkan peserta didik bagaimana cara mengakses atau menonton dan berinteraksi dengan video. Hal yang paling penting sebelum melakukan pembelajaran di kelas adalah mengajarkan peserta didik cara mengakses video pembelajaran serta hal-hal penting dari video yang perlu dicatat.
- b. Mengarahkan peserta didik untuk menonton video mengenai materi yang akan

⁶ J Bergman and A Sams, *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day (1th)*, Virginia: ISTE (United States: The International Society, 2012).

⁷ Graham Brent Johnson, *Student Perceptions of the Flipped Classroom* (Columbia: University of British Columbia, 2013).

⁸ J & A. Sams Bergman, *Flip Your Students' Learning. Educational Leadership* (United States: The International Society, 2013), 12.

dipelajari pada pertemuan berikutnya.

- c. Sebagaimana konsep *flipped classroom* yang mempelajari materi pelajaran di rumah, sebelum memulai pelajaran tentang materi tertentu, arahkan peserta didik mempelajari video di rumah. Video tersebut bisa menggunakan video yang sudah ada, yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, maupun video yang dibuat sendiri oleh guru.
 - d. Minta peserta didik untuk menanyakan pertanyaan yang menarik di dalam kelas.
 - e. Untuk memastikan apakah peserta didik tersebut telah menonton video pembelajaran atau belum adalah dari pertanyaan yang diberikan. Setiap peserta didik minimal memiliki satu pertanyaan yang akan ditanyakan saat pelajaran berlangsung. Dari pertanyaan tersebut peserta didik akan saling berdiskusi dan menjawab pertanyaan.
 - f. Pemberian tugas baik secara pribadi maupun kelompok. Pemberian tugas bertujuan agar peserta didik lebih memahami tentang materi pelajaran. Dalam pengerjaan tugas tersebut, guru sebagai fasilitator membantu peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami maupun mengerjakan tugas tersebut.
 - g. Arahkan peserta didik untuk saling membantu. Sebagaimana dijelaskan, fokus pembelajaran ini bukan lagi pada guru, melainkan proses pembelajaran itu sendiri, sehingga sangat memungkinkan peserta didik saling membantu jika ada kesulitan. Meskipun peran guru tetap dibutuhkan untuk lebih memperjelas materi pembelajaran.
 - h. Penarikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah semua tugas dapat dikerjakan, maka guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membuat catatan tentang hal penting dari pembelajaran tersebut.
- 1) Guru : Open Minded

Menurut Dirgeyasa, bahwa *flipped classroom* dapat membuat guru fokus untuk membimbing bukan mencari panggung, guru lebih banyak waktu untuk membantu siswa, guru merasa terlibat dalam proses pembelajaran (*learning participation involvement*) bukan mengajar, guru menggunakan waktu yang efisien, guru lebih banyak membantu siswa baik secara perseorangan maupun kelompok kecil, guru lebih termotivasi untuk mempersiapkan materi pelajaran dalam berbagai jenis konten, baik berupa video, website, aplikasi mobile atau jenis konten yang lain, guru dapat berkolaborasi dengan teman sejawat untuk

merancang dan menentukan materi yang diberikan ke siswa, guru merasa lebih dekat dengan siswa karena terjalin komunikasi yang lebih efektif, dan sebagainya.⁹

Giani mengatakan bahwa guru *open minded* sebab *flipped classroom* membuat pembelajaran lebih efektif, karena materi disajikan dalam bentuk video, sehingga bisa digunakan berulang-ulang pada kelas yang lain, *flipped classroom* jg dapat membuat hemat waktu, karena guru tidak harus menjelaskan semua materi pelajaran, akan tetapi hanya bagian-bagian tertentu yang dianggap sulit oleh siswa. 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. Guru semakin kreatif dalam membuat modul pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang memudahkan siswa dalam memahami konsep. Terjalin komunikasi yang aktif antara guru dan siswa, karena pembelajaran di kelas lebih banyak dilakukan dengan berdiskusi (tanya jawab) di antara mereka.¹⁰

Pendapat tersebut didukung oleh McLaughlin, bahwa pendekatan *flipped classroom* ini cocok untuk digunakan oleh guru untuk menghemat waktu mengajar di kelas.¹¹ Hal ini sesuai dengan pendapat Berger & D'Ascoli yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu mengatasi masalah waktu yang tidak mencukupi dalam mengajar.¹²

2) Siswa : Kreatif

Menurut Dida Firgiawan, menyatakan bahwa penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah belajar dengan pembelajaran *flipped classroom* mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini berarti pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Kreativitas siswa selama proses pembelajaran *flipped classroom* termasuk kategori sangat baik dari segi identifikasi sumber informasi menghasilkan dan memilih gagasan, menyajikan hasil

⁹ I Wayan Dirgeyasa, "Flip Learning-Flip Classroom, Sebuah Inovasi Dalam Pembelajaran, Di Era COVID-19," *Bahas* 31, no. 2 (n.d.): 64–71, <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/bhs.v31i2.20192>.

¹⁰ Rika Mulyati Mustika Sari and Nanang Priatna, "Model-Model Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning Dan VR-Learning)," *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 107–15, <https://doi.org/https://seminarmat.ump.ac.id>.

¹¹ Jacqueline E McLaughlin et al., "Pharmacy Student Engagement, Performance, and Perception in a Flipped Satellite Classroom," *American Journal of Pharmaceutical Education* 77, no. 9 (2013): 196, <https://doi.org/https://doi: 10.5688/ajpe779196>.

¹² Jean-Louis Berger and Yannick D'Ascoli, "Motivations to Become Vocational Education and Training Educators: A Person-Oriented Approach," *Vocations and Learning* 5, no. 3 (2012): 225–49, <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12186-012-9075-z>.

pekerjaan kepada audiens dan menentukan tantangan kreatif serta kreativitas produk menunjukkan kategori baik pada semua indikator yaitu fluency, elaboration, dan originality.¹³ Pembelajaran flipped classroom dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kreativitas selama tahap proses dan produk dengan sangat baik. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Damayanti bahwa pembelajaran flipped classroom yang telah dilakukan dapat meningkatkan sikap kreatif siswa tanggung jawab dan aspek keterampilan.¹⁴

Hanifuddin menyatakan bahwa flipped classroom harus menggunakan sarana dan prasarana yang memadai dari proses penyusunan materi bahan ajar sebagai sarana flipped classroom yang dibuatkan video pembelajaran, hal itu bertujuan ketika peserta didik sebelum masuk kelas dan ketika masih kurang paham dengan materi yang disampaikan akan mengulangnya, sehingga lebih dalam lagi dalam memahami materi pembelajaran.¹⁵

2. Pelbagai Aplikasi yang Mendukung Pembelajaran *Flipped Classroom*

Dalam model pembelajaran kelas terbalik ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri dan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi teknologi (*video recorder software*).¹⁶ Video dapat diedit menggunakan berbagai perangkat lunak. Ada berbagai aplikasi video gratis di aplikasi windows yang dapat digunakan oleh pengajar dalam mempersiapkan video pembelajaran, seperti *Movie Moments*, *KineMaster*, *Powerdirector* atau *Movie Maker*. Untuk menghemat waktu rekaman video pembelajaran, pengajar juga dapat menggunakan alternatif lain dengan mengadopsi video dari berbagai situs web (*website*) gratis seperti Ruang Guru dan *YouTube* yang memiliki ribuan videopelajaran. Penggunaan video belajar dari aplikasi

¹³ Dida Firgiawan, "Implementasi Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Edmodo Dengan Proyek Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sma Pada Konsep Ekologi," *Simpuljuara* 2, no. 3 (2020): 228–44, <https://doi.org/https://doi.org/10.35880/simpuljuara.v2i3.55>.

¹⁴ Herry Novis Damayanti and M Pd Utama, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Flipped Classroom Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Gedangsari Gunungkidul" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), <https://doi.org/http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/42662>.

¹⁵ Hanifudin Sukri and Doni Abdul Fatah, "Rancang Bangun Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Solusi Peningkatan Daya Belajar Mandiri Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika* 6, no. 2 (2020): 52–60, <https://doi.org/https://core.ac.uk>.

¹⁶ Zamzami Zainuddin et al., "A Systematic Review of Flipped Classroom Empirical Evidence from Different Fields: What Are the Gaps and Future Trends?," *On the Horizon* 27, no. 2 (2019): 72–86, <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/0020739X.2013.822582>.

Ruangguru (<https://ruangguru.com>) juga bisa menjadi alternatif bagi pengajar dalam menerapkan model pembelajaran kelas terbalik.¹⁷ Menurut Sams dan Bergmann, dalam implementasi pendekatan *flipped classroom*, peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan video pembelajaran sebelum datang ke kelas dan melakukan kegiatan diskusi kelompok didalam kelas.¹⁸

a. Aplikasi Ruang Guru

Fitur unggulan yang banyak digunakan oleh siswa adalah ruang belajar; Menurut riset yang telah peneliti lakukan, ruang belajar menjadi unggulan sebagai fitur yang banyak digunakan oleh siswa dikarenakan ruang belajar menggunakan metode *selflearning* yang tersedia untuk tingkat sekolah SMP dan SMA dengan menonton video kurang dari 10 menit; Video yang ditampilkan adalah video pembahasan sesuai mata pelajaran dan sub-topik dengan durasi kurang dari 10 menit yang dijelaskan oleh seorang tutor dan gambar animasi untuk membantu kemudahan dalam pemahaman siswa. Video berdurasi kurang lebih 10 menit ini memang digunakan karena menurut riset Ruang Guru, belajar dengan menonton video, efektifnya berdurasi kurang dari 10 menit, sehingga tersedianya soal-soal kuis setiap pembahasan dan menyediakan rangkuman juga raport ruang belajar siswa dapat mengetahui seberapa kemampuan dirinya selama belajar menggunakan fitur ruang belajar di aplikasi Ruang Guru ini.¹⁹

b. Aplikasi YouTube

Dalam pembelajaran *flipped classroom*, guru dapat menyiapkan video pembelajaran dengan membuatnya sendiri yang kemudian video tersebut diposting di saluran *YouTube*-nya ataupun guru dapat mengadopsi video pembelajaran yang tersedia pada link. Menurut Syahril, menyatakan bahwa pembelajaran *flipped classroom* menggunakan *YouTube* strategi pembelajaran antraktif yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain melalui *YouTube*. Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* menggunakan konten video pembelajaran digital yang dibuat ke *YouTube* memberikan aktifitas yang positif bagi mahasiswa, bahkan bagi masyarakat umum yang memerlukan informasiseputar materi tersebut.²⁰

¹⁷ Ratna Farida et al., "Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Taksonomi Bloom Pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia," *Kwangsan* 7, no. 2 (2019): 295730, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p104--122>.

¹⁸ Bergman, *Flip Your Students' Learning. Educational Leadership*, 16–20.

¹⁹ Bergman, hlm.03.

²⁰ Muhammad Syahril Harahap and Sartika Rati Asmara Nasution, "Penerapan Flipped Classroom Berbasis Youtube Di Prodi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa," *Jurnal Education and Development* 7, no. 3 (2019): 2, <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v7i3.1023>.

Johnson berpendapat bahwa siswa memiliki kecepatan pemahamannya masing-masing untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam pemahaman materi maka dengan adanya pembelajaran *flipped classroom* berbasis video pembelajaran yang dikirimkan melalui *YouTube* maka siswa dapat mengambil waktu kosong atau menontonnya di waktu kosong. Sebab waktu ekstra itu yang dibutuhkan siswa yang memiliki kesulitan pemahaman. Peserta didik tidak lagi menjadi pengamat pasif namun mereka dapat bertanggung jawab pada pembelajaran. Nya masing-masing sehingga mereka dapat memacu diri mereka sendiri dalam memenuhi tenggat waktu yang telah ditetapkan guru.²¹

Dalam model pembelajaran *flipped classroom*, guru dapat memberikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik dengan berbantuan video pembelajaran yang diupload melalui link *YouTube* ini⁴⁹, serta dapat juga menggunakan *ebook* atau artikel dan lain sebagainya. Bahan ajar atau materi tersebut yang berupa video pembelajaran ataupun *ebook* dapat dikirimkan melalui ranah atau via *WhatsApp* atau *Google Classroom*.

3. *Flipped Classroom* : Pelbagai Kelebihannya

a. Meningkatkan Interaksi Antar Siswa dan Guru

1) Interaksi Belajar Antar Siswa

Melalui interaksi sesama peserta ajar, proses *peer tutoring* akan terjadi dimana setiap mahasiswa yang memiliki kelebihan akan saling berbagi ilmu dengan teman sejawatnya. Interaksi siswa-siswa juga akan mendukung pertukaran informasi antar sesama mereka, berkolaborasi menyelesaikan masalah dan membantu mereka memahami isi pembelajaran.²²

Ishak berpendapat bahwa telah terbangun interaksi yang baik antar peserta ajar selama proses belajar-mengajar berlangsung. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan *flipped classroom* dengan media belajar video *YouTube* dan grup *WhatsApp* tidak mengurangi interaksi sosial mereka dalam belajar. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* atau telah mampu membentuk interaksi sosial yang kuat di antara peserta ajar di mana mereka dapat belajar, mengajar dan bertukar pengetahuan satu sama lain, bukan hanya secara tatap muka saja di kelas, tetapi juga secara *online* di luar kelas. Model pembelajaran *flipped classroom* telah membantu peserta ajar yang memiliki kemampuan akademik rendah untuk belajar dan bertanya kepada teman sejawat mereka yang memiliki

²¹ Graham Jhonson, *Students, Please Turn To Youtube For Your Assignment* (Canada: Education Assosiation, 2012), hlm.17.

²² Jose Manuel Martins Ferreira, "Flipped Classrooms: From Concept to Reality Using Google Apps," in *2014 11th International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation (REV)* (IEEE, 2014), 204–8, <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/REV.2014.6784256>.

kemampuandi atas mereka, dan kegiatan ini disebut dengan *peer-tutoring*.²³

2) Interaksi Belajar Siswa dan Guru

Melalui interaksi peserta ajar pengajar, umpan balik (*feedback*) dari seorang pengajar bisa langsung diberikan kepada siswa sehingga mereka dapat langsung mengetahui taraf hasil belajar mereka. Kesalahan dan kekurangan dari siswa juga bisa langsung dapat diperbaiki oleh pengajar.²⁴

Ishak menunjukkan bahwa adanya umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh dosen di kelas meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang merekapelajari. Temuan ini membuktikan bahwa para peserta ajar dan pengajar atau dosen memiliki interaksi yang baik dalam kegiatan Tanya-jawab baik di kelas maupun di luar kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi antara siswa dan pengajar telah terbangun secara interaktif. Di samping itu, laporan ini juga menunjukkan bahwa pengajar juga telah berhasil memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa sebagai proses penilaian formatif (*formative assessment*) guna meningkatkan kemampuan akademik siswa.²⁵

b. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Rusnawati menyatakan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *flipped classroom* siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga siswa lebih antusias dan merasa senang ketika pelajaran berlangsung. Ini dapat menumbuhkan motivasi belajar bagus siswa yang akan berdampak positif pada hasilbelajar mereka.²⁶

Hal ini didukung oleh pendapat Sofya yang menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan sistem pembelajaran terbalik ini dapat meningkatkan motivasi belajarpeserta didik. Dengan adanya peningkatan tersebut hasil belajar pun akan meningkat.Motivasi belajar peserta didik ditandai dengan minat peserta didik terhadap pembelajaran, baik itu mengulang materi dirumah, serta ditunjukkan dengan usaha mendapatkan hasil yang optimal. Para peserta didik juga terlibat aktif dengan kegiatan rutin di kelas, seperti bertanya, mendengarkan penjelasan pemecahan masalah dan menggunakan fasilitas pembelajaran. Model

²³ Thanthawi Ishak, Rudi Kurniawan, and Zamzami Zainuddin, "Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Informasi Dan E-Administrasi," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 109–19, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um039v4i22019p109>.

²⁴ Rachele Esterhazy and Crina Damşa, "Unpacking the Feedback Process: An Analysis of Undergraduate Students' Interactional Meaning-Making of Feedback Comments," *Studies in Higher Education* 44, no. 2 (2019): 260–74, <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1359249>.

²⁵ Esterhazy and Damşa.

²⁶ Made Delina Rusnawati, "Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2020): 139–50, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18238>.

pembelajaran ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut di kelas guna meningkatkan sisi positif aspek lainnya dalam pembelajaran.²⁷

Hamzah B. Uno memaparkan indikator motivasi belajar, yaitu adanya hasrat dankeinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²⁸

c. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Menurut Johnson, model pembelajaran *flipped classroom* dapat meminimalkan jumlah instruksi langsung tapi memaksimalkan interaksi satu-satu. Dengan model *flipped classroom* siswa dapat belajar dari video tutorial yang diberikan oleh guru, sehingga dalam belajar siswa tidak mudah bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari seorang guru. Pada pembelajaran dengan *flipped classroom* siswa mempelajari topik secara individu, biasanya menggunakan pelajaran video yang dibuat oleh instruktur. Kemudian di dalam kelas siswa mencoba menerapkan pengetahuan dengan memecahkan masalah dan melakukan praktek. Karena siswa dapat mengakses video dimanapun, maka siswa dapat belajar dimana saja dan di ulang-ulang, akibatnya ketika proses pembelajaran diulang-ulang, maka berpengaruh pada hasil belajar.²⁹

Sedangkan, Walidah yang menyatakan bahwa model *flipped classroom* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model ini memiliki keunggulan siswa dapat menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru di rumah untuk menemukan sendiri konsep materi pelajaran sesuai dengan pemahaman masing-masing. Sehingga pada saat di kelas, siswa memiliki waktu mengerjakan tugas, latihan soal, proyek ataupun diskusi materi dari video yang dipelajari.³⁰

d. Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa

Igrisa mengatakan dalam kelas *flipped classroom* peserta didik didorong untuk dapat belajar secara mandiri dalam hal mengkontruksi pengetahuannya, ia

²⁷ Rani Sofya and Annur Fitri Hayati, "College Students' Engagement and Motivation in the Flipped Learning Classroom (A Quasi Experimental Study on the Income Tax Management Course)," in *4th Padang International Conference on Education, Economics, Business and Accounting (PICEBA-2 2019)* (Atlantis Press, 2020), 530–36, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/aebmr.k.200305.115>.

²⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

²⁹ Graham Brent Johnson, *Student Perceptions Of The Flipped Classroom* (Columbia: The University Of British Columbia, 2013).

³⁰ Ziana Walidah, Rica Wijayanti, and Moh Affaf, "The Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) Terhadap Hasil Belajar," *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2020): 71–77, <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10546>.

diberi kebebasan untuk belajar secara mandiri melalui video, ia dapat mengulang penjelasan guru hanya dengan menekan tombol rewind pada video, atau menghentikan penjelasan guru saat dia harus mencatat hal-hal penting dengan menekan tombol pause. Ketika dia mengalami masalah dalam memahami konsep yang diperoleh dari video saat itulah peran guru berlaku.³¹

Dalam kegiatan tatap muka di kelas *flipped classroom* guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengkonsultasikan masalah yang ia temukansaat mempelajari konsep secara mandiri. Hal ini berarti sesi latihan dan penerapan konsep memiliki lebih banyak waktu karena waktu belajar yang sebelumnya dihabiskan untuk mempelajari konsep sudah beralih ke kegiatan mandiri di rumah. Guru dapat terfokus pada peserta didik yang benar-benar membutuhkan bantuan dalam memahami materi.³²

4. Flipped Classroom dengan Taksonomi Bloom

Bloom mengembangkan konsep pembelajaran, yang digambarkan sebagai piramida dengan berbagai tingkat pembelajaran. Ini biasanya disebut sebagai "Taksonomi Bloom". Kerangka kerja ini sering digunakan sebagai lensa untuk melihat berbagai tahapan pembelajaran. Proses belajar dari akuisisi pengetahuan hingga kegiatan berpikir kritis direvisi oleh Lorin Anderson pada 1990-an. Versi revisi dari Taksonomi Bloom ini relevan dengan *flipped classroom* karena transmisi informasi, yang merupakan dasar untuk pembelajaran, diperoleh secara mandiri dandi luar kelas; sedangkan asimilasi informasi, yang membutuhkan penalaran kritis yang lebih besar terjadi selama kelas di bawah bimbingan seorang instruktur atau mentor. Semakin tinggi tingkat yang digambarkan pada piramida, semakin banyak asimilasi diperlukan; sedangkan, semakin rendah levelnya, semakin banyak transmisi informasi yang terjadi secara mandiri, tetapi tidak sepenuhnya, dari asimilasi. area ditengah mungkin membutuhkan kombinasi keduanya yang lebih seimbang atau kurang miring.³³

C. Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X OTKP di SMK Yapensu Sungailiat

1. Pengajaran dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*: RPP I

a. Perencanaan

³¹ Nangsy Igrisa, "Pengaruh Model Flipped Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *Jurnal Pascasarjana* 2, no. 1 (2017): 82, <https://doi.org/https://ejurnal.pps.ung.ac.id>.

³² Igrisa.

³³ Mustafa Cevikbas and Ziya Argün, "An Innovative Learning Model in Digital Age: Flipped Classroom.," *Journal of Education and Training Studies* 5, no. 11 (2017): 189–200, <https://doi.org/https://doi.org/10.11114/jets.v5i11.2322>.

Untuk pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas eksperimen, peneliti telah menyiapkan perencanaan pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada setiap pertemuan. Dalam RPP, peneliti mencantumkan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, indikator pencapaian kompetensi, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan materi yang akan diajarkan, yaitu tentang al-qur'an sebagai sumber hukum islam. Peneliti juga memvariasikan model pembelajaran *flipped classrom* dengan menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Metode yang digunakan peneliti pada pertemuan ini, yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan, untuk media pembelajarannya peneliti menyiapkan video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut diperoleh melalui link YouTube <https://youtu.be/FYIqudoyrFO> dan dikirimkan di grup whatsapp siswa. Video pembelajaran dikirimkan sebelum pembelajaran tatap muka di kelas agar peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran tersebut di rumah.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran mandiri di rumah dilaksanakan dengan peneliti mengirimkan link Youtube yang berisikan video pembelajaran di grup whatsapp. Peneliti mengarahkan siswa untuk mengakses link youtube tersebut. Peneliti meminta siswa untuk menonton video pembelajaran yang telah diberikan melalui link youtube dan mencatat informasi penting yang ada di dalamnya. Setelah itu, peneliti meminta siswa agar menyiapkan pertanyaan terkait pembahasan video yang kurang mereka mengerti. Pertanyaan tersebut akan disampaikan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran mandiri di rumah dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar. Pada pembelajaran mandiri di rumah, peneliti sebagai fasilitator yang memberi arahan terhadap tugas dan merespon siswa yang bertanya di whatsapp. Siswa akan belajar mandiri di rumah tanpa diawasi atau dibimbing langsung oleh peneliti. Dengan adanya penerapan kelas terbalik ini dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Hal tersebut tidak sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh Esa Gumelar tentang "Pengaruh Strategi *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik" yang menjelaskan bahwa *flipped classroom* atau kelas terbalik bukan merupakan faktor mutlak untuk mempengaruhi kemandirian belajar siswa. Namun, ada faktor lain yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa salah satunya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam belajar mandiri di rumah dengan menggunakan youtube karena jaringan internet yang

kurang memadai di daerah mereka.³⁴

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan terkait video pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya untuk menguatkan pemahaman siswa. Peneliti juga mengajukan pertanyaan kepada beberapa siswa terkait materi yang disampaikan. Hal tersebut dilakukan untuk menguji fokus siswa dalam memperhatikan penyampaian materi. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa yang belum paham untuk bertanya. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu siswa memiliki kesempatan bertanya terkait materi yang belum mereka pahami sehingga siswa dapat antusias dan semangat dalam belajar. Peneliti menerapkan metode tanya jawab dalam pembelajaran agar dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap permasalahan yang sedang dibicarakan, menimbulkan pola pikir reflektif, sistematis, kreatif dan kritis, serta dapat mewujudkan cara belajar siswa aktif.

c. Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi dengan cara tertulis yang dikerjakan siswa secara individu untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Peneliti memberikan tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi dan dilanjutkan dengan penyampaian video pembelajaran yang akan dikirimkan.

2. Pengajaran dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*: RPP II

a. Perencanaan

Ada 3 faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Pertama, penyampaian materi yang monoton dan tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. Kedua, siswa yang memiliki gaya belajar visual akan menjadikannya sangat bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan. Namun, untuk anak yang memiliki gaya belajar auditori, metode ini cukup menarik jika peneliti dapat menyampaikan materi dengan baik. Selanjutnya, video pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak kreatif membuat siswa tidak tertarik untuk menontonnya.

Oleh karena itu, peneliti perlu merevisi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk diterapkan pada pertemuan kedua. Pada perencanaan pertemuan kedua, peneliti memvariasikan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi. Metode demonstrasi dapat menghidupkan suasana di kelas, sebab metode ini memberikan contoh konkret kepada siswa dengan menuliskannya di papan tulis. Upaya tersebut membuat siswa menjadi antusias dan semangat dalam belajar.

Peneliti juga merevisi media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian

³⁴ Esa Gumelar, "Pengaruh Strategi Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Mathla'ul Anwar Panjang" (UIN Raden Intan Lampung, 2019), <https://doi.org/https://onsearch.id/Record/IOS398.7139>.

ini, peneliti mengkreasikan video pembelajaran dengan menampilkan video animasi 3 dimensi berupa kisah terdahulu yang dapat diambil pembelajarannya. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam menonton video tersebut sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran mandiri. Peneliti juga mengirimkan link video ke grup whatsapp pada hari libur, sehingga siswa mempunyai banyak waktu untuk belajar mandiri di rumah.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang diteliti oleh Anis Umi Khoirutunnisa tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Tipe *Traditional Flipped* Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, yang menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran *flippeed classroom* dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran di rumah. Hal tersebut dikarenakan video dapat diunduh secara luas oleh siswa. Kemudian, fleksibilitas tempat, ruang dan waktu belajar membuat siswa dapat memilih tempat ataupun waktu dimana ia merasa nyaman untuk belajar. Video pembelajaran yang menarik perhatian, mudah dipahami, dan jelas secara visualnya dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar sehingga motivasi siswa dalam belajar di rumah pun meningkat.³⁵

b. Pelaksanaan

Memvariasikan metode demonstrasi pada proses pembelajaran *flipped classroom* dapat menimbulkan dampak positif yaitu: 1) kondisi kelas menjadi aktif karena terbangunnya interaksi yang baik antar guru dengan siswa selama proses pembelajaran; 2) siswa terstimulasi untuk melatih dan mengembangkan daya pikir dan daya ingat mereka; 3) konsep yang dipelajari akan lebih mudah diingat karena siswa melihat fakta-fakta secara langsung; 4) membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan konkret; 5) siswa dapat memusatkan perhatian dalam belajar. Metode demonstrasi diterapkan dengan cara peneliti melakukan peragaan tajwid serta kegiatan menganalisis hukum bacaan pada surah al-alq yang melibatkan siswa secara aktif. Melalui penerapan metode demonstrasi ini siswa semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang cukup besar.

c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu penilaian pengetahuan berupa tes lisan. Tes lisan ini berupa perintah hafalan surah al-alq yang diberikan peneliti kepada siswa. Tes lisan ini dapat menilai kemampuan dan tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa. Peneliti saat itu juga memberikan penilaian terhadap jawaban atau respon yang disampaikan oleh siswa. Penentuan penggunaan tes lisan harus disesuaikan dengan kebutuhan materi yang diajarkan.

³⁵ Anis Umi Khoirutunnisa and Boedy Irhadtanto, “Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *Jurnal Pendidikan Utama* 7, no. 2 (2020): 17–23, <https://doi.org/http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/ideprint/1090>.

Peneliti perlu memperhatikan alokasi waktu dalam penggunaan tes lisan untuk evaluasi. Tes lisan dapat memakan waktu yang cukup lama jika pertanyaannya banyak karena siswa di tes satupersatu.

3. Pengajaran dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* : RPP III

a. Perencanaan

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua diketahui bahwa ada kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran tersebut. Kelebihannya yaitu adanya pengiriman video pembelajaran yang kreatif dapat membuat siswa menjadi antusias dan produktif belajar mandiri di rumah. Selama proses pembelajaran pada pertemuan kedua siswa menjadi aktif dan responsif. Adapun kelemahannya yaitu siswa banyak bertanya mengenai hukum bacaan pada surah al- alaq sehingga siswa bergantung pada peneliti selama pembelajaran, sebagian siswa masih pasif, selama pembelajaran tidak menggunakan media pendukung dan pemberian tugas berupa hafalan surah al-alaaq kurang efektif digunakan.

Oleh karena itu, dari refleksi pembelajaran yang dilakukan peneliti, peneliti merevisi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pertemuan ketiga. Peneliti memvariasikan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan metode *problem based learning*. Metode *problem based learning* berbasis *flipped classroom* yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan siswa untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh Wolfharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara, Kurriawan Budi Pranata tentang “Pengaruh PBL Berbasis *Flipped Class* Terhadap Prestasi Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”, yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas akan melibatkan kemampuan tingkat tinggi siswa menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran *problem based learning* dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dalam memecahkan masalah yang dihadapi, siswa akan lebih bersemangat karena sudah memiliki bekal pengetahuan tentang materi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut melalui video pembelajaran yang telah dipelajari siswa di rumah. Dengan kata lain, siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan bersungguh-sungguh sehingga siswa akan berusaha lebih giat dan intens dalam belajar untuk lebih memahami materi pembelajaran.³⁶

b. Pelaksanaan

Model pembelajaran *flipped classroom* divariasikan dengan metode *problem based learning* dapat membuat siswa lebih cepat memahami pelajaran. Hal

³⁶ Wolfharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara, and Kurriawan Budi Pranata, “Pengaruh PBL Berbasis Flipped Class Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa,” *Rainstek: Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi* 1, no. 3 (2019): 14–20, <https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/350377348>.

ini diperkuat dengan penelitian Nadya Treesna Wulansari yang berjudul “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Keperawatan Dalam Materi Ajar Mikrobiologi,” yang menyatakan bahwa proses diskusi dan komunikasi di kelas dengan teman-teman sekelas dapat menguatkan pemahaman dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam. Adanya pembentukan diskusi kelompok dalam penerapan *flipped classroom* ini dapat membuat siswa memiliki kemampuan dan keterampilan yang baik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi. Pembentukan diskusi kelompok ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.³⁷

c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan akhir pembelajaran berupa penilaian keterampilan. Penilaian ini dapat digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut siswa melakukan tugas presentasi kelompok. Penilaian ini berupa penilaian unjuk kerja yang perlu mempertimbangkan kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas diskusi dan presentasi. Kemampuan tersebut yaitu kemampuan interpersonal, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berkolaborasi bersama teman kelompok, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan interpretasi.

4. Pengajaran dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* : RPP IV

a. Perencanaan

Selama proses pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, ada beberapa kelemahan. Pertama, penentuan media pembelajaran yang kurang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kedua, Peneliti mengalami hambatan sulitnya menentukan masalah yang tepat sehingga mampu menstimulus suasana diskusi yang baik dan mampu menstimulus perkembangan intelektual siswa. Ketiga, hambatan pelaksanaan metode dalam waktu yang cukup lama dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran disebabkan karena peneliti belum terbiasa dengan pembelajaran *problem based learning*. Faktor kemampuan awal siswa, tingkat dan kecepatan berpikir serta aspek-aspek lain yang heterogen membuat peneliti perlu terus melatih kepekaan agar mampu menempatkan dirinya pada posisi yang tepat sehingga inkuiri berjalan dengan baik. Metode pembelajaran yang telah dilaksanakan memiliki beberapa hambatan.

Peneliti merevisi atau merancang kembali perencanaan untuk diterapkan pada pertemuan keempat. Pada pertemuan keempat, peneliti memvariasikan model pembelajaran *flipped classroom* dengan *gamification*. *Gamification* yaitu pembelajaran melalui permainan yang dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan kemampuan kognitif siswa. *Gamification* bekerja dengan

³⁷ Nadya Treesna Wulansari and I Putu Gede Sutrisna, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Keperawatan Dalam Materi Ajar Mikrobiologi,” *Jurnal Bioeducation* 5, no. 2 (2018): 18, <https://doi.org/http://dxdoi.org/10.29406/bio`v5i2.1034>.

mengintervensitiga aspek utama: kognitif, emosional dan sosial. Sedangkan, pada media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri di rumah, peneliti menyiapkan power point yang animatif dan menarik. Pada power point tersebut tersaji konten video yang dapat ditonton, animasi bergerak, penulisan yang mudah dipahami oleh siswa, tersajidengan gambar, dan ditampilkan dengan template yang menarik.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas peneliti menggunakan metode *gamification*. Metode ini berupa permainan edukasi yang di laksanakan dalam proses pembelajaran. Tahap-tahap dalam metode *gamification* sebagai berikut: 1) peneliti membentuk 5 kelompok, setiap kelompok akan mendapatgiliran dalam memainkan permainannya; 2) setiap kelompok berdiskusi untuk membuat satu persoalan atau pertanyaan yang harus sesuai dengan tema yang telah diberikan peneliti; 3) selanjutnya, semua kelompok menuliskan persoalan atau pertanyaan tersebut di kertas dan digulung; 4) kemudian, kertas tersebut diletakkan ke dalam box yang sudah disediakan oleh peneliti; 5) perwakilan kelompok yang memulai permainan tersebut mengambil satu kertas di dalam box; 6) kelompok tersebut mendiskusikan persoalan yang terdapat pada kertas tersebut; 7) perwakilan dari kelompok tersebut menuliskan jawabannya di papan tulis, jika jawabannya tidak tepat maka kelompok tersebut mendapatkan hukuman yang telah disepakati pada forum kelas.³⁸

Menurut peneliti, metode ini membuat siswa aktif, kreatif, responsive, kolaboratif dan kelas pun terasa menyenangkan. Sehingga secara tidak langsung materi pun akan tersampaikan kepada siswa. Metode *gamification* memiliki pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pada pengkondisian suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu metode ini cocok dipadukan dengan model pembelajaran *flipped classroom* yang dapat mengukur kemampuan awal dan karakter belajar siswa. Siswa pun diharapkan dapat bersikap kritis dalam pemecahan masalah, kreatif dan kolaboratif dalam mendiskusikan permainan tersebut. Dengan adanya *gamification* ini juga dapat membuat siswa menjadi tertantang sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Evaluasi

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti menyimpulkan pembelajaran bersama dengan siswa. Peneliti melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa berupa penilaian pengetahuan. Penilaian pengetahuan yang diterapkan oleh peneliti yaitu tes tertulis. Tes tertulis dikerjakan siswa secara individu. Tes tertulis ini berupasoal uraian yang terdiri dari 5 soal.

³⁸ Prima Vidya Asteria, "Penerapan Gamification Dalam Flipped E-Learning Pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif," *Jurnal Bahasa* 10, no. 1 (2021): 20–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v10i1.23929>.

C. Penutup/ Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan di SMK Yapensu Sungailiat Kabupaten Bangka tentang penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memvariasikan *flipped classroom* dengan metode ceramah, tanya jawab dan penilaian pengetahuan berupa tes tertulis. Hambatan pada pembelajaran ini yaitu video pembelajaran yang kurang menarik, penyampaian materi yang membuat siswa bosan, dan pengiriman video yang tidak efektif. Setelah direvisi, pada pertemuan kedua peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memvariasikan *flipped classroom* dengan metode ceramah, metode demonstrasi, video pembelajaran animatif dan penilaian pengetahuan berupa tes lisan yang dapat menguatkan pemahaman siswa. Pada pertemuan ketiga, peneliti memvariasikan *flipped classroom* dengan metode *problem based learning*, *e-book* dan penilaian keterampilan yang dapat mengembangkan interaksi sosial siswa. Sedangkan, pada pertemuan keempat, peneliti memvariasikan *flipped classroom* dengan menggunakan metode *gamification*, power point, dan penilaian pengetahuan yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Asteria, Prima Vidya. “Penerapan Gamification Dalam Flipped E-Learning Pada Mata Kuliah Pembelajaran Inovatif.” *Jurnal Bahasa* 10, no. 1 (2021): 20–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v10i1.23929>.
- Berger, Jean-Louis, and Yannick D’Ascoli. “Motivations to Become Vocational Education and Training Educators: A Person-Oriented Approach.” *Vocations and Learning* 5, no. 3 (2012): 225–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12186-012-9075-z>.
- Bergman, J & A. Sams. *Flip Your Students’ Learning. Educational Leadership*. United States: The International Society, 2013.
- Bergman, J, and A Sams. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day (1th)*. Virginia: ISTE. United States: The International Society, 2012.
- Carl Reidsema. *The Flipped Classroom: Practice and Practices in Higher Education 1st*. Singapore: Springer Nature, 2017.
- Cevikbas, Mustafa, and Ziya Argün. “An Innovative Learning Model in Digital Age: Flipped Classroom.” *Journal of Education and Training Studies* 5, no. 11 (2017): 189–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.11114/jets.v5i11.2322>.
- Damayanti, Herry Novis, and M Pd Utama. “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Flipped Classroom Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Gedangsari Gunungkidul.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016. <https://doi.org/http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/42662>.
- Dirgeyasa, I Wayan. “Flip Learning-Flip Classroom, Sebuah Inovasi Dalam

- Pembelajaran, Di Era COVID-19.” *Bahas* 31, no. 2 (n.d.): 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/bhs.v31i2.20192>.
- Eric M. Carbaugh. *The Differentiated Flipped Classroom A Paractical Guide To Digital Learning*. Corwin Press, 2015.
- Esterhazy, Rachelle, and Crina Damşa. “Unpacking the Feedback Process: An Analysis of Undergraduate Students’ Interactional Meaning-Making of Feedback Comments.” *Studies in Higher Education* 44, no. 2 (2019): 260–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1359249>.
- Farida, Ratna, Amru Alba, Rudi Kurniawan, and Zamzami Zainuddin. “Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Taksonomi Bloom Pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia.” *Kwangsan* 7, no. 2 (2019): 295730. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p104--122>.
- Ferreira, Jose Manuel Martins. “Flipped Classrooms: From Concept to Reality Using Google Apps.” In *2014 11th International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation (REV)*, 204–8. IEEE, 2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/REV.2014.6784256>.
- Firgiawan, Dida. “Implementasi Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Edmodo Dengan Proyek Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sma Pada Konsep Ekologi.” *Simpuljuara* 2, no. 3 (2020): 228–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.35880/simpuljuara.v2i3.55>.
- Graham Brent Johnson. *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia, 2013.
- Graham Jhonson. *Students, Please Turn To Youtube For Your Assignment*. Canada: Education Assosiation, 2012.
- Gumelar, Esa. “Pengaruh Strategi Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Mathla’ul Anwar Panjang.” UIN Raden Intan Lampung, 2019. <https://doi.org/https://onsearch.id/Record/IOS398.7139>.
- Hamid, Abdulloh, and Mohamad Samsul Hadi. “Desain Pembelajaran Flipped Learning Sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21.” *Quality* 8, no. 1 (2020): 149–64. <https://doi.org/https://dk.doi.org/10.21043/quality.v8i1.7503>.
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Harahap, Muhammad Syahril, and Sartika Rati Asmara Nasution. “Penerapan Flipped Classrom Berbasis Youtube Di Prodi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa.” *Jurnal Education and Development* 7, no. 3 (2019): 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v7i3.1023>.
- Igirisa, Nangsy. “Pengaruh Model Flipped Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa.” *Jurnal Pascasarjana* 2, no. 1 (2017): 82. <https://doi.org/https://ejurnal.pps.ung.ac.id>.
- Ishak, Thanthawi, Rudi Kurniawan, and Zamzami Zainuddin. “Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Informasi Dan E-Administrasi.”

- Edcomtech: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 109–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um039v4i22019p109>.
- Johnson, Graham Brent. *Student Perceptions of the Flipped Classroom*. Columbia: University of British Columbia, 2013.
- Khoirotunnisa, Anis Umi, and Boedy Irhadtanto. “Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Tipe Traditional Flipped Berbantuan Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, no. 2 (2020): 17–23. <https://doi.org/http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/ideprint/1090>.
- McLaughlin, Jacqueline E, LaToya M Griffin, Denise A Esserman, Christopher A Davidson, Dylan M Glatt, Mary T Roth, Nastaran Gharkholonarehe, and Russell J Mumper. “Pharmacy Student Engagement, Performance, and Perception in a Flipped Satellite Classroom.” *American Journal of Pharmaceutical Education* 77, no. 9 (2013): 196. <https://doi.org/https://doi:10.5688/ajpe779196>.
- Mok, Heng Ngee. “Teaching Tip: The Flipped Classroom.” *Journal of Information Systems Education* 25, no. 1 (2014): 7. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/26969672>.
- Rusnawati, Made Delina. “Implementasi Flipped Classroom Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2020): 139–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18238>.
- Sari, Rika Mulyati Mustika, and Nanang Priatna. “Model-Model Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning Dan VR-Learning).” *Biarmatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 107–15. <https://doi.org/https://seminarmat.ump.ac.id>.
- Sinmas, Wolfharda Fitriani, Chandra Sundaygara, and Kurriawan Budi Pranata. “Pengaruh PBL Berbasis Flipped Class Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa.” *Rainstek: Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi* 1, no. 3 (2019): 14–20. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/350377348>.
- Sofya, Rani, and Annur Fitri Hayati. “College Students’ Engagement and Motivation in the Flipped Learning Classroom (A Quasi Experimental Study on the Income Tax Management Course).” In *4th Padang International Conference on Education, Economics, Business and Accounting (PICEEBA-2 2019)*, 530–36. Atlantis Press, 2020. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/aebmr.k.200305.115>.
- Sukri, Hanifudin, and Doni Abdul Fatah. “Rancang Bangun Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Solusi Peningkatan Daya Belajar Mandiri Mahasiswa.” *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika* 6, no. 2 (2020): 52–60. <https://doi.org/https://core.ac.uk>.
- Walidah, Ziana, Rica Wijayanti, and Moh Affaf. “The Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) Terhadap Hasil Belajar.” *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2020): 71–77.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10546>.
- Wulansari, Nadya Treesna, and I Putu Gede Sutrisna. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Keperawatan Dalam Materi Ajar Mikrobiologi.” *Jurnal Bioeducation* 5, no. 2 (2018): 18. <https://doi.org/http://dxdoi.org/10.29406/bio`v5i2.1034>.
- Yoga Budi Bhakti, dkk. “Konsep, Teori & Praktek Flipped Classroom,” 6. Solok: CV. Mitra Cendekia Media, 2020.
- Zainuddin, Zamzami, Hussein Haruna, Xiuhan Li, Yin Zhang, and Samuel Kai Wah Chu. “A Systematic Review of Flipped Classroom Empirical Evidence from Different Fields: What Are the Gaps and Future Trends?” *On the Horizon* 27, no. 2 (2019): 72–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/0020739X.2013.822582>.