

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM*  
BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR AKUNTANSI**

**Anik Setyaningsih<sup>1</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[anikbudhun84@gmail.com](mailto:anikbudhun84@gmail.com)

**Siswandari<sup>2</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[siswandari@staff.uns.ac.id](mailto:siswandari@staff.uns.ac.id)

**Nurhasan Hamidi<sup>3</sup>**

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[Nurhasan.hamidi@staff.uns.ac.id](mailto:Nurhasan.hamidi@staff.uns.ac.id)

***Abstract***

*This research aims to (1) improve learning motivation with the implementation of the Flipped Classroom learning model assisted by Microsoft in the subject of Financial Accounting for class XI AKL 1 students of SMK in Sukoharjo and (2) improve learning outcomes with the implementation of the Flipped Classroom learning model assisted by Microsoft in the subject of Financial Accounting for class XI AKL 1 students of SMK in Sukoharjo. This research was a classroom action action conducted in two cycles. The research subjects were students of class XI AKL 1 which consisted of 36 students. Data collection used questionnaires and learning outcomes tests. The questionnaire validity testing used construct validity and the learning outcomes testing used content validity. The data analysis technique used comparative descriptive statistics and critical analysis techniques. The results of this research conclude that (1) the implementation of the Flipped Classroom learning model assisted by Microsoft Teams can improve the learning motivation in the subject of Financial Accounting for class XI AKL 1 students of SMK in Sukoharjo and (2) the implementation of the Flipped Classroom learning model assisted by Microsoft Teams can improve the learning outcomes in the subject of Financial Accounting for class XI AKL 1 students of SMK in Sukoharjo. The average percentage of learning motivation increased by 7.88 and learning outcomes increased by 9.03 in cycle II. This increase was statistically significant at  $\alpha = 0.05$  with  $t = 3.523$  and  $sig. = 0.001$  for motivation and  $t = 3.447$  with  $sig. = 0.001$  for learning outcomes.*

**Keywords:** *Flipped Classroom, Microsoft Teams, Learning Motivation, Learning Outcomes*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan motivasi belajar dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo dan (2) meningkatkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI AKL 1 yang terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan angket dan tes hasil belajar. Uji validitas angket menggunakan validitas konstruk dan tes hasil belajar menggunakan validitas isi. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dan analisis kritis. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo dan (2) penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo. Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat 7,88 dan hasil belajar meningkat 9,03 pada siklus II. Peningkatan ini signifikan secara statistik pada  $\alpha = 0.05$  dengan  $t = 3,523$   $sig. = 0,001$  untuk motivasi dan  $t = 3,447$  dengan  $sig. = 0,001$  untuk hasil belajar.

**Kata Kunci:** *Flipped Classroom, Microsoft Teams, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya mentransfer pengetahuan kepada orang lain secara sadar dan terencana. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Interaksi antara guru dan siswa menjadi indikasi terjadinya proses pembelajaran yang baik sehingga timbul aktivitas dalam pembelajaran tersebut. Aktivitas belajar dapat didorong dengan adanya motivasi belajar peserta didik (Nurmala, Tripalupi & Suharsono, 2014).

Motivasi belajar merupakan dorongan pada diri peserta didik yang sedang belajar untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2016:31). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting untuk mendorong motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Peran guru dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah adalah sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan peran tersebut guru dituntut untuk memiliki complex ability, kemampuan pemanfaatan Information Communication and Technology (ICT) dalam mendesain pembelajarannya (Hariyanto, et al., 2020:83).

Kenyataan di lapangan, terdapat banyak guru yang belum menguasai dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran (Supriatna, 2021). Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Siswa

yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mendapatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan motivasi belajar rendah (Putri & Pelipa, 2015). Siswa dengan motivasi belajar rendah memiliki aktivitas belajar yang rendah pula, sehingga siswa jarang terlibat dalam kegiatan belajar di kelas dan kesulitan untuk memahami materi.

Fenomena tersebut juga terjadi di salah satu SMK di Sukoharjo. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan hari Rabu, 16 September 2020 ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL 1. Permasalahan tersebut adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari 50% siswa sering terlambat mengumpulkan tugas, hanya 27,78% yang aktif memperhatikan penjelasan guru dan 13,89% siswa yang bertanya saat pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah diukur dengan menyebarkan angket kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan aspek minat dan perhatian siswa sebesar 58,85%, semangat siswa sebesar 57,99%, tanggung jawab siswa sebesar 59,55%, reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru sebesar 56,60%, serta rasa senang dan puas dalam belajar sebesar 54,17%. Rata-rata motivasi belajar secara klasikal juga masih rendah yaitu 57,72%.

Masalah lain yang ditemui dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Rendahnya hasil belajar kognitif dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 diketahui bahwa peserta didik yang sudah mencapai nilai tuntas hanya sebanyak 11

dari 36 siswa (30,56%) dan nilai rata-rata sebesar 61,11.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru, motivasi dan hasil belajar Akuntansi Keuangan di kelas XI AKL 1 masih rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut, antara lain belum berhasilnya guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan. Saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru lebih banyak memberikan materi dan tugas sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat selama pembelajaran.

Permasalahan di atas perlu dicarikan solusi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adanya perubahan model dan media dalam proses pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi berkesan dan bermakna serta mendorong motivasi belajar siswa (Fajria, et al., 2017). Teori belajar konstruktivisme dapat menjadi jawaban atas permasalahan tersebut. Teori konstruktivisme menuntut siswa secara aktif membangun ide dan konsep baru dengan memberi makna sesuai pengalamannya. Salah satu teori yang berkaitan dengan teori konstruktivisme adalah teori kognitif oleh Piaget. Dalam teori Piaget, pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif saat terjadi kesetimbangan antara asimilasi dan akomodasi (Ibda, 2015). Asimilasi adalah proses individu mengintegrasikan antara persepsi, konsep atau pengalaman baru ke skema kognitifnya. Sementara itu, akomodasi adalah proses kognitif individu dalam menghadapi stimulus struktur kognitifnya. Teori belajar konstruktivisme melahirkan model pembelajaran

yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan belajar di kelas XI AKL 1 yaitu model *Flipped Classroom*

Model *Flipped Classroom* merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran daring. Menurut Farida, et al. (2019) *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa sebelum datang ke kelas untuk mempelajari materi melalui video dan kegiatan di kelas digunakan untuk diskusi atau tanya jawab. Video yang interaktif diharapkan mampu membimbing siswa untuk memahami materi melalui visualisasi (Husamah, 2014). Selain itu siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan di rumah.

Penerapan model *Flipped Classroom* mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Nurpianti, et al., 2018). Penerapan model *Flipped Classroom* diharapkan dapat mendorong siswa lebih aktif saat pembelajaran di kelas karena sudah memiliki pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari. Model *Flipped Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik didukung oleh penelitian Huang & Hew (2018) dan Hung, et al. (2019). Penelitian Hung, et al. (2019) membuktikan bahwa siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dan sedang menunjukkan peningkatan motivasi belajar saat penerapan *Flipped Classroom*. Penerapan *Flipped Classroom* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kusmaningsih, 2019; Komives, 2018; Lo & Hew, 2020). Penelitian Kusmaningsih (2019) menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* memiliki pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar dan membantu

siswa yang lambat belajar untuk memahami sebuah konsep.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada yaitu penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Microsoft Teams dalam penerapan model *Flipped Classroom*. Aplikasi Microsoft Teams dapat digunakan sebagai alat untuk menyelenggarakan kelas online dengan tampilan dan fitur yang menarik (Kala, 2020). Hal tersebut dapat menarik minat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di kelas. Microsoft Teams memungkinkan komunikasi kolaboratif antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring dan memudahkan guru mendelegasikan tugas sekaligus memeriksa pekerjaan siswa. Pembelajaran dengan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Marlianti & Sulistyarningsih, 2020; Mu'ti, 2020; Purnomo, 2020) serta dapat meningkatkan motivasi belajar (Situmorang, 2020 & Rojabi, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk 1. meningkatkan motivasi belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo melalui penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dan 2. meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1 SMK di Sukoharjo melalui penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams..

Terdapat berbagai indikator untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan angket berdasarkan indikator motivasi Sudjana (2016:61) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, yaitu: (a) Minat

dan perhatian siswa terhadap pelajaran; (b) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya; (c) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya; (d) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru; (e) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pemilihan indikator tersebut dengan mempertimbangkan fenomena atau kondisi peserta didik saat pembelajaran di kelas. Masing-masing indikator dapat diidentifikasi melalui perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Bloom (Rusmono, 2012:8) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang terbagi dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang digunakan adalah ranah kognitif. Hal itu sejalan dengan pendapat Sudjana (2016: 23) bahwa ranah kognitif paling banyak dinilai oleh guru karena berhubungan dengan kemampuan menguasai materi pembelajaran.

Bishop & Verleger (2013) menyatakan bahwa *flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan model *blended learning*. Menurut Jeong (2017: 4847) implementasi model *Flipped Classroom* dikelompokkan menjadi tiga sesi, sebagai berikut.

- 1) Sesi sebelum kelas atau *before-class session* sebagai langkah prasyarat sebelum pembelajaran di kelas.
- 2) Sesi di kelas atau *during-class session*, sebagai langkah pembelajaran lanjutan untuk mengeksplorasi pemahaman siswa (*advanced*

*learning step*).

- 3) Sesi setelah kelas atau *after-class session*, sebagai langkah pembelajaran yang berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman siswa (bersifat reflektif)

Model *Flipped Classroom* yang diterapkan pada penelitian ini dibantu dengan penggunaan aplikasi Microsoft Teams. Microsoft Teams sering disebut dengan istilah Ms Teams/Ms 365/Microsoft Office 365. Microsoft Teams merupakan aplikasi kolaborasi yang membantu tim tetap terorganisir sekaligus melakukan percakapan (Microsoft, 2020). Microsoft Teams dapat dimanfaatkan untuk menyelenggarakan kelas daring (online) dengan tampilan dan fitur yang menarik peserta didik.

Kelebihan penggunaan Ms Teams adalah memudahkan komunikasi kolaboratif antara guru dan siswa yang menggabungkan berbagai fitur serta terintegrasi antar aplikasi Microsoft. Sedangkan kekurangan penggunaan Ms Teams adalah perlunya penguasaan teknologi bagi guru dan siswa serta memerlukan jaringan internet yang lancar.

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams terbagi menjadi 3 sesi yaitu:

#### 1) Sesi sebelum kelas (*before-class session*)

- a) Guru mempersiapkan materi berupa video pembelajaran dan tugas (*assignment*) yang terkait dengan materi pembelajaran, lalu diunggah ke Ms Teams.
- b) Di rumah siswa masuk ke aplikasi Ms Teams, lalu mengunduh dan mempelajari video atau materi pembelajaran tersebut.

- c) Siswa mengerjakan dan mengunggah tugas ke Ms Teams sebelum batas waktu pengumpulan.

#### 2) Sesi kelas (*during-class session*)

- a) Guru menyiapkan pertanyaan untuk diskusi di kelas terkait topik pembelajaran yang dibahas dengan menerapkan *Peer Instruction Flipped*.
- b) Siswa dan guru masuk ke aplikasi Ms Teams untuk melakukan diskusi bersama.
- c) Siswa terlibat aktif di dalam diskusi untuk berbagi, mempraktekkan, dan memperluas pengetahuan terkait dengan topik pembelajaran yang telah disaksikan melalui video pembelajaran.
- d) Guru memimpin dan memantau diskusi yang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru (jika ada)
- e) Di bagian akhir guru dapat meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan penyelesaian masalah yang telah didiskusikan atau materi pembelajaran yang diperoleh.
- f) Guru melakukan umpan balik (*feedback*) dan menyampaikan beberapa hal penting atas topik pembelajaran yang telah terjadi serta meluruskan beberapa konsep yang keliru (jika ada)

#### 3) Sesi setelah kelas (*after-class session*)

- a) Siswa masuk ke aplikasi Ms Teams, lalu mengunduh dan mengerjakan kuis atau tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai.
- b) Guru melakukan analisis terhadap tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

- c) Siswa dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan melalui melalui umpan balik yang tersedia dalam fitur Ms Teams.

## METODE

Penelitian dilaksanakan di salah satu SMK. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI AKL 1 yang terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan angket untuk motivasi belajar dan tes untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Uji validitas angket menggunakan validitas konstruk dan tes hasil belajar menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pengumpulan data pada tahap pratindakan dilaksanakan tanggal 16 September 2020 untuk observasi awal dan 4 Februari 2021 berupa penyebaran angket motivasi. Berdasarkan hasil pratindakan diketahui bahwa permasalahan yang ditemui pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas tersebut adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Semua indikator motivasi belajar siswa dalam kategori kurang baik dengan rata-rata motivasi sebesar 57,72% dan ketuntasan belajar sebesar 30,56%.

Persentase motivasi belajar siswa setelah menerapkan model *Flipped Classroom* berbantu-

an Ms Teams melalui angket menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi pada siklus I namun belum memenuhi target penelitian yaitu setiap indikator motivasi belajar mencapai persentase 75%, sehingga dilakukan tindakan siklus II. Pelaksanaan siklus I masih ditemui beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di siklus II. Beberapa kekurangan dari pihak guru saat pelaksanaan siklus I, sebagai berikut:

- 1) Guru belum memiliki manajemen yang baik dalam mengelola kelas.
- 2) Guru belum maksimal dalam menyiapkan materi pembelajaran. Video pembelajaran yang diberikan kepada siswa terlalu panjang durasinya sehingga sebagian tidak menyelesaikan menonton sampai selesai
- 3) Guru belum maksimal dalam memotivasi siswa sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk memberikan pendapat saat di kelas

Beberapa kekurangan dari pihak siswa saat pelaksanaan siklus I, sebagai berikut:

- 1) Terdapat siswa yang belum siap pembelajaran saat kelas dimulai seperti kuota internet habis dan masih mengerjakan pekerjaan atau aktivitas lain di rumah
- 2) Masih terdapat 18 siswa (50%) yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 3) Beberapa siswa memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin yang rendah dilihat dari 9 siswa (25%) belum mengumpulkan tugas, terlambat mengisi presensi kehadiran, dan tes hasil belajar.
- 4) Penguasaan teknologi yang belum merata

bagi semua siswa sehingga masih terdapat siswa yang belum memahami cara penggunaan aplikasi Micosoft Teams secara menyeluruh.

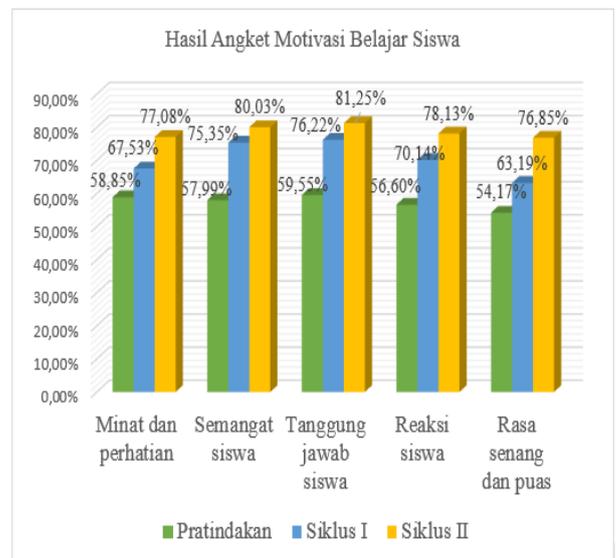
- 5) Tidak semua daerah memiliki sinyal internet yang baik sehingga beberapa siswa terkendala untuk berpartisipasi aktif di kelas dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

Berdasarkan hasil analisis kekurangan siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru lebih mematangkan konsep pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams agar pelaksanaannya sesuai dengan rencana.
- 2) Guru mempersiapkan video pembelajaran dengan lebih matang agar mudah dipahami siswa.
- 3) Guru memotivasi siswa yang jawabannya kurang tepat dengan lebih baik lagi sehingga siswa tidak malu dan lebih percaya diri
- 4) Siswa yang berani mengemukakan pendapat diberikan pujian atau apresiasi berupa tambahan nilai
- 5) Sebelum kelas dimulai guru sudah men-yapa di kelas dan mengingatkan agar siswa mempersiapkan diri untuk kelas hari ini seperti persiapan kuota yang cukup, mencari tempat yang memiliki sinyal baik, menyelesaikan pekerjaan rumah sebelum kelas sehingga kelas bisa dimulai tepat waktu.
- 6) Guru bersikap lebih tegas kepada siswa yang tidak mengumpulkan tugas atau presensi tepat waktu
- 7) Memberikan edukasi kepada siswa mengenai fitur-fitur penting dalam Microsoft Teams yang dapat digunakan untuk membantu

pembelajaran online.

Target keberhasilan telah tercapai pada siklus II sehingga tidak perlu dilakukan tindakan siklus selanjutnya. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut :

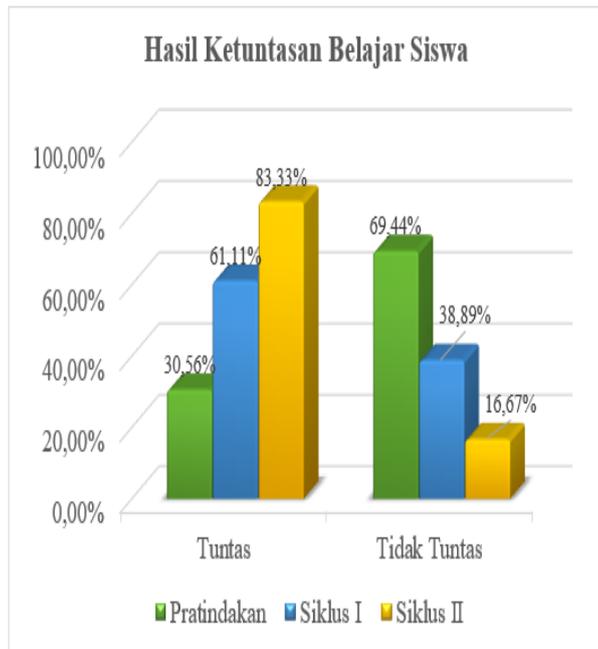


Gambar 1. Hasil Perbandingan Peningkatan Motivasi Belajar

Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat 7,88 pada siklus II dan termasuk kategori baik. Peningkatan ini signifikan secara statistik pada  $\alpha = 0,05$  dengan  $t = 3,523$  dan  $sig. = 0,001$ . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan telah memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar siswa diperoleh melalui Penilaian Tengah Semester (PTS) pada tahap pratindakan dan menggunakan instrumen tes hasil belajar pada setiap akhir siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada penelitian ini merupakan hasil tes kognitif individu setelah penerapan model *Flipped Classroom* berbantu Ms Teams. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui jumlah siswa yang sudah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes belajar siswa pratindakan, siklus I, dan siklus II

dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui peningkatan hasil ketuntasan siswa. Dalam pratindakan masih banyak siswa yang belum tuntas maka dilakukan perbaikan pembelajaran dengan siklus I. Setelah dilakukan siklus I menggunakan model *Flipped Classroom* berbantu Ms Teams pada materi kas kecil, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan akan tetapi belum memenuhi target indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 75% sehingga dilakukan perbaikan dengan siklus II. Pelaksanaan siklus I masih ditemui beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di siklus II. Beberapa kekurangan dari pihak guru saat pelaksanaan siklus I, sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	Angka	%	Angka	%	Angka	%
Tidak Tuntas	25	69,44%	14	38,89%	6	16,67%
Tuntas	11	30,56%	22	61,11%	30	83,33%
Indikator Keberhasilan	75%		75%		75%	
Ketercapaian	Belum		Belum		Tercapai	
Peningkatan						

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2021)

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa setelah siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,33% yang berarti sudah memenuhi target penelitian. Rata-rata hasil belajar meningkat 9,03 pada siklus II. Peningkatan ini signifikan secara statistik pada  $\alpha = 0.05$  dengan  $t = 3,447$  dengan  $sig. = 0,001$ .

## Pembahasan

### 1. Penerapan *Flipped Classroom* Berbantuan Ms Teams Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan uraian hasil tindakan yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Ms Teams dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1. Setelah pelaksanaan model *Flipped Classroom* berbantuan Ms Teams, motivasi siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pratindakan. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata indikator motivasi belajar pada pratindakan sebe-

sar 57,72% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 70,96% dan termasuk kategori cukup baik. Namun peningkatan pada siklus I belum mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 75%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk mengoptimalkan tindakan dan menghilangkan kekurangan di siklus sebelumnya.

Pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan hasil berupa peningkatan motivasi yang lebih besar dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata indikator motivasi belajar pada siklus I sebesar 70,96% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78,84% dan kenaikan pada setiap indikator motivasi. Indikator motivasi belajar tertinggi adalah tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas karena siswa memiliki waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas dan mencari sumber belajar lain atau diskusi bersama teman ketika menghadapi kesulitan. Indikator motivasi yang terendah adalah rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa mudah menyerah ketika menemui kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan kondisi belajar siswa yang kurang kondusif saat di rumah.

Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat 7,88 pada siklus II dan termasuk kategori baik. Hasil peningkatan motivasi siswa pada siklus II telah mencapai indikator kinerja penelitian sehingga tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa penerapan

model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih antusias dan lebih aktif di kelas karena sudah memiliki pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa pengetahuan bukan hanya diterima secara pasif, tetapi diterima oleh siswa secara aktif (Wicaksono, et al., 2015). Model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan bantuan aplikasi Ms Teams mampu menimbulkan minat dan rasa ingin tahu siswa mengenai materi karena fitur aplikasi yang lengkap dan menarik. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Huang & Hew (2018) bahwa cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams.

Sejalan pula dengan hasil penelitian Hung, et al. (2019) bahwa model *Flipped Classroom* berpengaruh positif dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik dan penelitian Rojabi (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran online melalui Ms Teams dikategorikan sebagai sesuatu yang baru bagi siswa yang dapat memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. Aplikasi Microsoft Teams dapat digunakan sebagai alat untuk menyelenggarakan kelas online yang interaktif antara guru dan siswa melalui fitur chat, panggilan, dan video.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas diperoleh jawaban atas rumusan masalah pertama bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1. Hipotesis dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dan telah menguji serta semakin menguatkan teori dan hasil penelitian terdahulu bahwa penerapan *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Penerapan *Flipped Classroom* Berbantuan Ms Teams Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan uraian hasil tindakan yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa melalui penerapan *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1. Setelah pelaksanaan model *Flipped Classroom* berbantuan Ms Teams, hasil belajar kognitif siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pratindakan. Peningkatan tersebut diketahui dari meningkatnya capaian ketuntasan hasil belajar menjadi 61,11% (22 siswa) pada siklus I. Berdasarkan hasil tindakan diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada siklus I namun belum memenuhi target penelitian yaitu 75%, sehingga dilakukan perbaikan dengan siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan hasil berupa peningkatan yang lebih besar dibandingkan pada siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut dilihat dari ca-

paian ketuntasan hasil belajar yang meningkat sebesar 61,11% (22 siswa) pada siklus I menjadi 83,33% (30 siswa) mencapai kriteria tuntas (di atas KKM). Hasil penelitian setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori konstruktivisme siswa aktif membangun konsep dan menciptakan pengetahuan dengan memberi makna sesuai pengalamannya. Hal tersebut tercermin saat siswa secara mandiri mempelajari materi melalui video sebelum datang ke kelas. Video digunakan sebagai stimulus kognitif, sehingga siswa dapat mengintegrasikan antara persepsi, konsep, dan pengalaman ke skema kognitifnya. Materi pun menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat mengulang atau menjeda video disesuaikan kebutuhan belajarnya di rumah. Setelah terbentuk persepsi, siswa mengeksplorasi pengetahuannya melalui pengerjaan tugas dan tanya jawab atau diskusi saat di kelas. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar kognitif siswa meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kusmaningsih (2019) bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa yang lambat belajar untuk memahami sebuah konsep. Penelitian Marlianti & Sulistyaningsih (2020) membuktikan

bahwa salah satu upaya meningkatkan hasil belajar daring siswa bisa menggunakan bantuan Ms Teams.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas diperoleh jawaban atas rumusan masalah bahwa *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams mampu meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan siswa kelas XI AKL 1. Hipotesis dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dan telah menguji serta semakin menguatkan teori dan hasil penelitian terdahulu bahwa penerapan *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan penguasaan teknologi bagi guru maupun siswa, jaringan internet yang lancar, waktu lebih lama, dan perencanaan yang matang. Pelaksanaan *Flipped Classroom* bergantung pada persiapan siswa sebelum kelas. Jika siswa malas, maka mereka tidak dapat menyelesaikan pekerjaan atau belum memiliki pengetahuan ketika datang ke kelas, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa:

**1. Penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.**

Peningkatan terjadi pada kelima indikator motivasi: (1) minat dan perhatian siswa; (2) semangat siswa; (3) tanggung jawab siswa; (4) reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru; dan (5) rasa senang dan puas dalam belajar. Kelima indikator motivasi tersebut telah mencapai target keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%. Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat 7,88 pada siklus II. Peningkatan ini signifikan secara statistik pada  $\alpha = 0.05$  dengan  $t = 3,523$  dengan  $\text{sig.} = 0,001$

**2. Penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan Microsoft Teams dapat meningkatkan hasil belajar siswa.**

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari capaian persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 61,11% (22 siswa) pada siklus I meningkat menjadi 83,33% (30 siswa) mencapai kriteria tuntas (di atas KKM) pada siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat 9,03 pada siklus II. Peningkatan ini signifikan secara statistik pada  $\alpha = 0.05$  dengan  $t = 3,447$  dengan  $\text{sig.} = 0,001$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, J.L. & Verleger, M.A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *In ASEE National Conference Proceedings. Atlanta, GA*, 30 (9), 1-18.
- Fajria, F., Rahmatan, H., & Halim, A. (2017). Dampak Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 86-93. Diperoleh 1 Desember 2020, dari <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.982>.
- Farida, R., Alba.A., & Zainuddin. (2019). Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dengan

- Taksonomi Bloom pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 109-121.
- Hariyanto, A.B., & Jannah, U.R. (2020). Revolusi Guru dalam Pembelajaran Abad 21. *Sigma*, 5(2), 77-84.
- Huang, B. & Hew, K.F. (2018). Implementing a Theory-Driven Gamification Model in Higher Education Flipped Courses: Effects on Out-of-Class Activity Completion and Quality of Artifacts. *Computers & Education*, 125, 254-272. Diperoleh 1 Desember 2020, dari <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>.
- Hung, C.Y., Sun, J.C.Y., & Liu, J.Y. (2019). Effects of Flipped Classrooms Integrated with MOOCs and Game-Based Learning on The Learning Motivation and Outcomes of Students from Different Backgrounds. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1028-1046. Diperoleh 20 Oktober 2020, dari <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1481103>.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Jeong, K. O. (2017). The Use Of Moodle To Enrich Flipped Learning For English As A Foreign Language Education. *Journal of Theoretical & Applied Information Technology*, 95(18).
- Kala, E.S.J.C.Y. (2020). Analisis Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Google Classroom dan Microsoft Teams untuk Pendidikan Musik. *Doctoral Dissertation*, Universitas Pelita Harapan. Diperoleh 1 Desember 2020, dari <http://repository.uph.edu/id/eprint/9294>.
- Komives, C. (2018). Flipped Classroom Increases Achievement of Student Learning Outcomes. *Journal of Engineering Education Transformations*, 31(3), 120-123. Diperoleh 20 Desember 2020, dari <http://dx.doi.org/10.16920/jeet%2F2018%2Fv3i3%2F120779>.
- Kusmaningsih, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui *Flipped Classroom* Berbasis Youtube pada Materi Biosfer di Kelas XI IIS SMAN 1 Pa-rongpong. *Simpul Juara*, 1(1), 46-50. Diperoleh 20 Oktober 2020, dari <https://doi.org/10.35880/simpuljuara.v1i1.21>.
- Lo, C. K., & Hew, K. F. (2020). A Comparison Of Flipped Learning With Gamification, Traditional Learning, And Online Independent Study: The Effects On Students' Mathematics Achievement And Cognitive Engagement. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 464-481. Diperoleh 20 Desember 2020, dari <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1541910>.
- Marlianti, F. & Sulistyaningsih, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring Berbantuan Microsoft Teams dan Geogebra Matematika Pertidaksamaan Linear Dua Variabel Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 9 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *EDU-SAINTEK*, 4.
- Microsoft. (2020). *Selamat datang di Microsoft Teams*. Microsoft Teams [Online]. <https://support.microsoft.com/id-id/office/selamat-datang-di-microsoft-teams-b98d533f-118e-4bae-bf44-3df2470c2b12>
- Mu'ti, Y.A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online dengan Microsoft Teams pada Pembelajaran Matematika Materi Program Linear. *Edukasia*, 1 (2), 2020, 347-358. Diperoleh 22 Desember 2020, dari <http://jurnaledukasia.org>.
- Nurmala, D.A., Tripalupi, L.E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4 (1). Diperoleh 1 Desember 2020, dari <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>.
- Nurpanti, S., Suwarma, I.R., & Jauhari, A. (2018). Kajian Implementasi Pendekatan *Flipped Classroom* pada Pembelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI)*, hlm. 115-119. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diperoleh 20 Oktober 2020, dari <http://proceedings.upi.edu/index.php/sinafi/article/view/383>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan

Nasional.

- Purnomo, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* dengan Aplikasi Microsoft Teams pada Pembelajaran Sosiologi Materi Masalah Sosial Kelas XI IPS Semester Gasal di SMA N 1 Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4 (1), 1-14. Diperoleh 1 Desember 2020, dari <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45713>.
- Putri, A. & Pelipa, E.D. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 1(1). Diperoleh 1 April 2021, dari <http://jurnal.stkippersada.ac.id>.
- Rojabi, A.R. (2020). Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: University Level in Indonesia. *English Language Teaching Educational Journal*, 3 (2), 163-173. Diperoleh 22 Desember 2020, dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1268365>.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Situmorang, A.S. (2020). Microsoft Teams for Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *SERPEN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02 (01), 30-35. Diperoleh 1 Desember 2020, dari <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.351>.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, U. (2021). Kompetensi Guru Memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Online. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5 (1), 214-221. Diperoleh 20 Mei 2021, dari <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.937>.
- Uno, H.B. (2016) *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.