

PENERAPAN MODEL *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTU VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

APLIKASI PENGOLAH ANGKA

Diah Ayu Kusuma Wardani¹

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

diahkusumaw7@gmail.com

Siswandari²

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

siswandari@staff.uns.ac.id

Nurhasan Hamidi³

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

Nurhasan.hamidi@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

The aim of this study was to increased motivation and learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor spreadsheet of the flipped classroom learning model assisted by video tutorial media on students of SMK. This study is a classroom action research. The subjects of this study were students of class X AKL at SMK. The data collection techniques used in this study were questionnaires, tests, and documentation. The data validity test used was content validity. The data analysis technique used in this study is quantitative data analysis and qualitative data analysis. This study was conducted in two cycles consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. The results of the study concluded that the application of the flipped classroom learning model assisted by video tutorial media was able to increase students' motivation and learning outcomes. The learning motivation of students in cycle II increased by 14 points (from 53 to 67). Further, cognitive learning outcomes in cycle II increased by 19 points (from 67 to 86). Learning outcomes in the affective domain in cycle II increased by 10 points from (29 to 39). Psychomotor learning outcomes increased by 5 points (from 13 to 18). This increase is statistically significant at $\alpha = 0.05$ with $t_{count} = 15.098 > t_{table} = 2.030$ (p-value 0.000) for motivation, $t_{count} = 5.578 > t_{table} = 2.030$ (p-value 0.000) for cognitive learning outcomes, $t_{count} = 11,959 > t_{table} = 2,030$ (p-value 0,000) for affective learning outcomes, and $t_{count} = 10,855 > t_{table} = 2,030$ (p-value 0,000) for psychomotor learning outcomes.

Keywords: *Flipped Classroom, Video Tutorials, Motivation, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik aplikasi pengolah angka melalui penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial pada siswa SMK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas X AKL di SMK yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Uji validitas data yang digunakan yaitu validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik pada siklus II meningkat 14 poin (dari 53 menjadi 67). Hasil belajar ranah kognitif pada siklus II mengalami peningkatan 19 poin (dari 67 menjadi 86). Hasil belajar ranah afektif pada siklus II meningkat 10 poin dari (29 menjadi 39). Hasil belajar psikomotorik meningkat 5 poin (dari 13 menjadi 18). Peningkatan tersebut signifikan secara statistik pada $\alpha = 0,05$ dengan $t_{hitung} = 15,098 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000) untuk moti

vasi, $t_{hitung} = 5,578 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000) untuk hasil belajar kognitif, $t_{hitung} = 11,959 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000) untuk hasil belajar afektif, dan $t_{hitung} = 10,855 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000) untuk hasil belajar psikomotorik.

Kata kunci: *Flipped Classroom*, Video Tutorial, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi peserta didik dengan guru dan sumber belajar sebagai unsur penunjang pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sarana dan prasarana, media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Pane & Dasopang (2017) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar. Subyek dalam kegiatan pembelajaran melibatkan guru dengan siswa yang dalam proses interaksi tersebut nantinya akan menghasilkan adanya perubahan dalam diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

Terjadinya perubahan dalam diri siswa perlu di dukung dengan adanya motivasi. Siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran agar mudah dalam mencapai hasil belajar (Saputra, Ismet & Andrizal, 2018: 26). Hamalik (2014) motivasi merupakan suatu perubahan energi yang terjadi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya reaksi afektif dan keinginan untuk mencapai tujuan (gol). Tujuan siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Menurut Hamalik (2007) menyatakan

bahwa hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai terjadinya perkembangan pada diri siswa yang lebih baik sebelumnya dari yang tidak tahu menjadi tahu (Harmaini, 2018: 345). Hasil belajar dapat diartikan sebagai bentuk pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

Fenomena menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik saat ini masih relatif rendah dan belum maksimal (Wulansari & Sutrisna, 2018). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka yaitu 75,00.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Harmaini, 2018: 345). Faktor internal terdiri dari minat, bakat, dan motivasi peserta didik. Faktor eksternal sebagai faktor pendukung yang mampu untuk mengoptimalkan kemampuan siswa berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat atau teman sebaya. Faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, penggunaan model pembelajaran yang inovatif, dan penggunaan model pembelajaran. Pada proses pembelajaran penggunaan metode ceramah masih mendominasi, sehingga

partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang dan menyebabkan siswa cepat bosan serta jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum merata, terdapat siswa yang lebih cepat untuk memahami materi belajar, dan terdapat beberapa siswa yang lebih lambat dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Siswa merasa canggung kepada guru sehingga hal ini menimbulkan jarak antara guru dengan peserta didik. Hal ini mengakibatkan siswa jarang mengemukakan pendapatnya pada saat proses pembelajaran. Akibat dari permasalahan tersebut muncul karena kurangnya motivasi belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang belum maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar aplikasi pengolahan angka dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial pada siswa kelas X AKL di SMK Tahun Pelajaran 2020/2021.

Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Flipped classroom merupakan model pembelajaran terbalik dari pembelajaran konvensional, yang mana siswa diberikan tugas ketika di rumah sebagai persiapan ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Wulansari & Sutrisna, 2018). Menurut Johnson (2013) *flipped classroom* adalah model yang dapat diterapkan dengan mengurangi instruksi dalam kegiatan mengajar dan memaksimalkan interaksi dengan peserta didik.

Peserta didik mempelajari materi ketika

berada di rumah melalui penggunaan teknologi informasi kemudian ketika berada di dalam kelas, siswa melakukan kegiatan interaksi yang melibatkan partisipasi lebih besar dengan guru dan siswa lain (Aznar, dkk dalam Santos & Serpa, 2020: 170).

Langkah model pembelajaran *flipped classroom* menurut Adhitiya dkk. (2015) dan Hasanudin, Supriyanto, Prastiwi (2020) adalah sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan: modul pembelajaran, menyiapkan tugas, membuat tes, dan kemudian meminta siswa untuk mengakses video pembelajaran serta menyiapkan pertanyaan tentang materi dalam video tutorial untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri di rumah; (2) guru membagi siswa menjadi 7 kelompok beranggotakan 5-6 siswa untuk melakukan kegiatan diskusi saat kegiatan pembelajaran secara *online*; (3) guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan yang akan dilaksanakan serta memberikan motivasi kepada peserta untuk semangat mengikuti proses pembelajaran *online*; (4) guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di dalam kelas dengan memanfaatkan *WhatsApp Group* kemudian melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab; (5) guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran; (6) guru memberi penghargaan bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan menyajikan hasil diskusi di dalam kelas.

Penggunaan model *flipped classroom* memberi waktu yang lebih panjang kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media belajar yang telah disiapkan oleh guru. Pemafaatan *flipped classroom* dalam pembelajaran dianggap mampu

meningkatkan motivasi belajar dan karena siswa memiliki waktu yang lebih panjang untuk mempelajari materi maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat (Walidah dkk,2020, Pratiwi dkk, 2017, Mubarak, 2017, Sirakaya & Özdemir, 2018).

Beberapa penelitian lain yang mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa mampu meningkat dengan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* yaitu pendapat Mubarak (2017), Rohyami & Huda (2019), Sirakaya & Özdemir (2018), dan Rusnawati (2020) yang sejalan menyatakan apabila model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran *flipped classroom* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan penelitian Wulansari & Sutrisna (2018), Pratiwi, dkk (2017), Walidah, dkk (2020), bahwa model pembelajaran *flipped classroom* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Media Video Tutorial

Media video merupakan media yang berisi informasi berbentuk suara dan gambar (Is, 2020). Riyana (Syaparuddin & Elihami, 2019) media video merupakan jenis media audio-visual yang berisi konsep, teori, prinsip dari suatu topik pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi dalam bentuk suara dan gambar. Video yang sengaja digunakan untuk kegiatan pembelajaran sering disebut dengan video pembelajaran atau video tutorial (Chandra & Nugroho, 2017). Pendapat lain dikemukakan oleh Sumantri (2019) video tutorial merupakan panduan untuk melaksanakan suatu pekerjaan

pada materi pembelajaran yang dapat berupa pengoperasian suatu sistem.

Penggunaan media video tutorial dianggap mampu mendorong motivasi belajar dan membantu siswa untuk mengerti makna dari materi pembelajaran yang disampaikan serta diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik (Sumantri, 2019, Rachmawati dkk, 2020, Syafi'I, 2018, dan Anggraeni, Sulthon, & Sulthoni 2019).

Motivasi Belajar

Emda (2017) motivasi adalah dorongan dalam diri individu untuk melaksanakan sesuatu pekerjaan untuk mencapai suatu tujuan dan apabila tidak menyukai maka akan berusaha untuk meniadakan rasa tidak suka tersebut. Hamalik (Puspitarini & Hanif, 2019: 56) motivasi adalah perubahan energi yang terjadi pada diri individu ditandai dengan adanya reaksi afektif dan keinginan untuk mencapai tujuan (gol).

Indikator terdapatnya motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Minat dalam belajar; (2) upaya yang dilakukan untuk berhasil atau sukses (3) tekun pada saat mengerjakan tugas; (4) rasa percaya diri dan merasa berkompeten saat mengerjakan tugas (Sudibyo, Jatmiko & Widodo, 2016)

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan belajar peserta didik berdasarkan pengalaman setelah mengikuti proses pembelajaran setelah dilaksanakan evaluasi oleh guru berupa tes yang digambarkan dalam bentuk nilai atau angka yang menyebabkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Putri, Lesmono & Aristya, 2017).

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2010: 22-23) mencakup tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis; (2) ranah afektif, berhubungan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, internalisasi. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi; (3) ranah psikomotorik, berhubungan dengan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Mafudiansyah, Sari & Arsyad (2020:12), hasil belajar psikomotorik terdiri dari lima tahap, meliputi: imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Adapun indikator dari hasil belajar psikomotorik yang diamati dalam penelitian yaitu imitasi, manipulasi, dan presisi.

Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan suatu teori yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses belajar peserta didik secara aktif untuk membangun pemahamannya sendiri dengan kegiatan mengamati dan berinteraksi (Waseso, 2018: 63).

Omar (2020: 6), konstruktivisme melihat belajar sebagai suatu proses aktif siswa membangun konsep dan gagasan berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Teori konstruktivisme memandang bahwa proses belajar lebih dari sekadar menerima dan mengolah informasi yang diberikan oleh guru dan buku

(Supardan, 2016: 1), bukan hanya guru yang menjadi sumber pengetahuan, sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa sangat beragam, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru melalui siswa lain, laboratorium, internet, dan koran.

Prinsip dasar dalam teori konstruktivisme yaitu setiap pengetahuan dikonstruksi oleh siswa itu sendiri mengenai suatu makna yang dipelajari (Supardan, 2016: 2). Prinsip lain dalam teori konstruktivisme bahwa peserta didik harus selalu didukung oleh guru maupun peserta didik lain pada setiap proses pembelajaran guna mengembangkan pengetahuan baru (Waseso, 2018: 64).

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pra tindakan pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes pra tindakan yang digunakan sebagai dasar menentukan solusi dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa observasi dalam keterlaksanaan pembelajaran dengan model *flipped classroom* berbantu media video tutorial. Data kuantitatif diperoleh dari hasil respon angket yang diisi oleh peserta didik pada akhir setiap siklus untuk mengukur motivasi belajar serta hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik, data kuantitatif juga diperoleh dari hasil tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru, data dan dokumen. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai silabus

dan RPP mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka, daftar nama peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik, serta hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran yang bertujuan untuk mengamati kesesuaian keterlaksanaan pembelajaran dan hambatan serta kekurangan selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *flipped classroom*.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi. Hasil uji validitas menunjukkan tingkat kevalidan angket dan tes evaluasi dalam mengukur motivasi dan hasil belajar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian merupakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi mengenai data hasil lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil data angket dan tes evaluasi. Analisis data kuantitatif untuk instrumen angket dihitung menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

$$\text{Rentang Data} = (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}) + 1$$

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang Data}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

(Sugiyono, 2012: 36-37)

Hasil persentase capaian motivasi serta hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik yang diperoleh melalui perhitungan di atas kemudian dikategorikan ke dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Motivasi Belajar Siswa

Skor Siswa	Kategori
57-76	Tinggi
37-56	Sedang
19-36	Rendah

Tabel 2. Kategori Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif

Skor Siswa	Kategori
33-44	Tinggi
21-32	Sedang
11-20	Rendah

Tabel 3. Kategori Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Skor Siswa	Kategori
15-20	Tinggi
9-14	Sedang
5-8	Rendah

Untuk menghitung capaian hasil belajar ranah kognitif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Daryanto, 2011:192)

Data dan informasi yang diperoleh digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator capaian penelitian. Penelitian dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% peserta didik mencapai indikator capaian penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian terdiri dari hasil tes, dan angket pada saat pra tindakan, siklus I, dan siklus II penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. Peningkatan setiap hasil belajar dan motivasi belajar disajikan pada tabel 4:

Tabel 4. Perbandingan Capaian Motivasi Belajar

Ketuntasan Nilai	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	17	24	31
Tidak Tuntas	19	12	5

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2021)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa penerapan model *flipped classroom* berbantu media video tutorial meningkatkan motivasi belajar siswa dari pra tindakan hingga siklus II sebanyak 14 peserta didik tuntas. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator rasa percaya diri. Peran aktif siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab membuat siswa lebih percaya diri terhadap pengetahuan yang dimiliki. Sesuai dengan pendapat Pratiwi, dkk (2017) bahwa pembahasan materi dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab akan membuat siswa percaya diri dan yakin dengan kemampuan yang dimiliki.

Skor motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 14 poin (dari 53 menjadi 67) dari pra tindakan hingga siklus II. Peningkatan tersebut signifikan secara statistik pada $\alpha = 0,05$ dengan $t_{hitung} = 15,098 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value

0,000), sehingga H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata perolehan skor motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas setelah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik disajikan pada tabel 5:

Tabel 5. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ketuntasan Nilai	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	18	24	30
Tidak Tuntas	18	12	6

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dari pra tindakan hingga siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12 peserta didik yang tuntas. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator analisis, hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *flipped classroom* dengan video tutorial memberi kesempatan belajar yang lebih lama dan siswa dapat mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Walidah, dkk (2020) *flipped classroom* memberikan waktu yang lebih banyak kepada siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Hasil belajar ranah kognitif pada siklus II mengalami peningkatan 19 poin (dari 67 men-

jadi 86). $t_{hitung} = 5,578 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000), sehingga H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar kognitif sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial.

Tabel 6. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Ranah Afektif

Ketuntasan Nilai	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	18	22	31
Tidak Tuntas	18	14	5

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2021)

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui hasil belajar afektif mengalami peningkatan dari pra tindakan hingga siklus II dengan jumlah 13 peserta didik yang tuntas. Indikator organisasi merupakan indikator dengan peningkatan tertinggi apabila dibandingkan dengan indikator lain, siswa mampu melakukan kerja sama dengan anggota kelompok dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ishak, Kurniawan, Zainuddin (2019) bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan *flipped classroom* mampu membangun kerja sama yang baik antar sesama peserta belajar.

Hasil belajar ranah afektif pada siklus II meningkat 10 poin dari (29 menjadi 39). $t_{hitung} = 11,959 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000), sehingga H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar afektif sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial.

Tabel 7. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Ketuntasan Nilai	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	16	24	29
Tidak Tuntas	20	12	7

(Sumber: Hasil Olah Data Primer, 2021)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil belajar ranah psikomotorik mengalami peningkatan dari pra tindakan hingga siklus II dengan jumlah peserta didik tuntas sebanyak 13. Pada siklus II mampu meningkatkan hasil belajar afektif menjadi 81% dengan jumlah peserta didik tuntas sebanyak 29 peserta didik yang tuntas. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator imitasi dan presisi, siswa mampu meniru hal yang dicontohkan guru dan mampu melakukan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan kerja sama siswa dalam kelompok mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas secara tepat. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Subagia (2017) bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan *flipped classroom* mengutamakan kerjasama antar siswa, kegiatan kerjasama tersebut mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar.

Hasil belajar psikomotorik meningkat 5 poin (dari 13 menjadi 18), $t_{hitung} = 10,855 > t_{tabel} = 2,030$ (p-value 0,000), sehingga H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar psikomotorik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu media video tutorial.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus I belum memenuhi indikator capaian penelitian. Hasil

refleksi pelaksanaan siklus I memperoleh hasil bahwa: (1) pengelolaan waktu yang kurang baik dan melebihi batas waktu kegiatan pembelajaran; (2) siswa bingung teknis pelaksanaan presentasi hasil kerja kelompok; (3) guru tidak menjelaskan kembali materi pembelajaran ketika di dalam kelas; (4) banyak siswa yang tidak aktif dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab; (5) terdapat siswa yang tidak jujur dalam mengerjakan tes evaluasi; (6) Guru kurang memberikan apresiasi kepada siswa, sehingga masih terdapat siswa yang tidak berani mengutarakan pendapat dan bekerja sendiri ketika diberikan tugas kelompok.

Hasil refleksi pelaksanaan siklus I kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II, perbaikan yang dilakukan yaitu: (1) memperhatikan waktu yang telah diatur dalam RPP; (2) menjelaskan kepada siswa teknis presentasi secara detail agar tidak merasa bingung ketika presentasi; (3) mengulas kembali materi pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa; (4) memberi kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan apabila masih terdapat materi yang belum dikuasai; (5) mengingatkan kembali kepada siswa untuk mengerjakan tes evaluasi secara jujur dan mandiri; (6) memberikan apresiasi yang lebih kepada siswa yang berani untuk menyampaikan pertanyaan dan presentasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan penerapan model *flipped classroom* berbantu video tutorial mampu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan

setelah pelaksanaan tindakan. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan motivasi pada siklus II mencapai 86%. Hasil belajar kognitif mencapai ketuntasan sebesar 83%, hasil belajar afektif mengalami peningkatan menjadi 86%. Hasil belajar psikomotorik mencapai tingkat ketuntasan sebesar 81%. Hasil data yang diperoleh selama penelitian menunjukkan jika motivasi dan hasil belajar telah melebihi indikator capaian penelitian sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, H.N., & Utama. (2016). Efektivitas *Flipped Classroom* Terhadap Sikap dan Keterampilan Belajar Matematika di SMK. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 11 (2), 2-8.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Hamalik, O. (2007). Dasar-dasar pengembangan kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2014). *Teaching and learning process*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harmaini, L. (2018). The Influence of Flipped Classroom and Learning Independence Models on Student Learning Outcomes of Class X Office Administration Vocational School. *Advances in Economics, Business and Management Research*. 64, 344-351.
- Ishak, T., Kurniawan, R., & Zainuddin, Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Flipped Classroom* guna Meningkatkan Interaksi belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Informasi dan E-Administrasi. *Ed-comtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 4 (2). 89-95.
- Pane, A., & Dasopang. M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 03 (2), 333-352.
- Pratiwi, A., Sahputra, R., & Hadi, L. (2017). Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Self-confidence Dan Hasil Belajar Siswa SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pen-*

- didikan dan Pembelajaran Untan*. 6 (11).
- Puspitarini, Y.D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*. 4 (2). 53-60.
- Saputra, H.D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasi dan Teknologi*. 18 (1), 25-30.
- Subagia, I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas X AP 5 SMK Negeri 1 Amalapura Tahun Ajaran 2016/2017. *LAMPUHYANG*. 8 (2), 14-25.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walidah, Z., Wijayanti, R. & Affaf, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) terhadap Hasil Belajar. *Edumatica (Jurnal Pendidikan Matematika)*. 10 (02), 71-77.