

PENGARUH *FLIPPED CLASSROOM* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Naufal Dzaki Rifaldi¹

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

naufaldzakirifaldi07@student.uns.ac.id

Sri Sumaryati²

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

srisumaryati@staff.uns.ac.id

Binti Muchsini³

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

Bintimuchsini@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of interactive multimedia-assisted flipped classrooms on student cognitive learning outcomes in accounting learning. This study used a type of quasi experimental research with a pretest-posttest control group design. The subjects of this study were students of class X financial and institutional accounting amount 71 students. The data collection techniques used are tests, observations, and documentation. Data analysis using Paired Sample T-Test to determine the improvement of student learning outcomes, Independent Sample T-Test to compare the learning outcomes of the control class and the experimental class, and the N-Gain to compare the degree of effectiveness of the learning outcomes of the control class and the experimental class. The results showed that there was a significant influence on the application of interactive multimedia-assisted flipped classrooms on the learning outcomes of students' cognitive realms in accounting learning from the results of the Paired Sample T-Test test which showed a value of sig.0.000 with a significance level of 0.05. The results of the N-Gain test in the experimental class have a moderate level of effectiveness related to the influence of the application of interactive multimedia-assisted flipped classrooms with a value of 0.60. The conclusion of this study is that there is a significant influence in the application of interactive multimedia-assisted flipped classrooms on the learning outcomes of the cognitive realm of students in accounting learning.

Keywords: *Flipped Classroom, Interactive Multimedia, Cognitive Realm*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga yang berjumlah 71 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, *Independent Sample T-Test* untuk membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan *N-Gain* untuk membandingkan tingkat keefektifitasan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi dari hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai sig.0,000 dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen memiliki tingkat efektivitas sedang dalam kaitanya dengan pengaruh penerapan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif dengan nilai 0,60. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: *Flipped Classroom, Multimedia Interaktif, Ranah Kognitif*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang cukup penting dan strategis untuk meningkatkan kualitas hidup, kemakmuran, serta derajat kesejahteraan masyarakat. Secara umum, tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga ranah atau domain, yaitu ranah kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual, ranah afektif yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati, dan ranah psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka. Bloom (1956) mengungkap bahwa setiap ranah atau kemampuan tersebut dapat berhubungan dengan kemampuan kognitif sehingga seorang pelajar dapat mengingat pengetahuan yang bersifat faktual atau prosedural, memahami pengetahuan yang bersifat konseptual atau metakognitif, atau menganalisis pengetahuan metakognitif atau faktual. Dengan kata lain, kemampuan kognitif menjadi salah satu aspek kemampuan dasar yang perlu dikembangkan karena mempengaruhi pertumbuhan aspek lain.

Menurut Vygotsky (2017) perkembangan kognitif seseorang selain ditentukan oleh individu sendiri juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial, seperti lingkungan sekolah yang mendukung. Hal ini karena siswa yang belajar secara langsung di sekolah memiliki lebih banyak kesempatan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi berbagai kegiatan, yang kemudian mampu mendorong peningkatan pencapaian kemampuan kognitif. Akan tetapi, kehadiran pandemi *Covid-19* di Indonesia telah menjadi perkara multidimensi,

salah satunya pada kegiatan belajar mengajar di bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari beralihnya kegiatan belajar dari tatap muka menjadi daring secara jarak jauh, yang disesuaikan dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem pembelajaran daring (Kemendikbud, 2020). Hal ini mengakibatkan bergantinya pola pendidikan yang mewajibkan guru serta pengembang pembelajaran wajib menyediakan bahan mengajar siswa secara langsung lewat perlengkapan digital jarak jauh.

Aktivitas belajar mengajar yang awalnya dilaksanakan di sekolah saat ini menjadi belajar di rumah lewat daring. Pelaksanaan pendidikan daring disesuaikan pada kemampuan masing-masing sekolah. Menurut Pramana (2020), mengemukakan pendapatnya bahwa banyak tantangan serta hambatan ketika melaksanakan pembelajaran di rumah yang dialami oleh lembaga pendidikan seperti guru, anak dan orang tua dari segi prosedur pembelajaran, sarana prasarana yang digunakan, maupun respon siswa pada objek pelajaran serta psikologis. Wulandari dan Purwanta (2020) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh pada capaian kemampuan siswa, sebagian besar perkembangan siswa akan mengalami penurunan salah satunya pada kemampuan kognitif. Interaksi siswa dengan lingkungan pembelajaran *online* yang hanya dilakukan di rumah sangat mempengaruhi perkembangan dan kemampuan kognitifnya. Ketika lingkungan siswa tidak mendukung untuk pembelajaran, maka perkembangan dan kemampuan kognitif siswa akan ren-

dah akibat pembelajaran *online*. Situasi seperti inilah yang terjadi di salah satu SMK di Sukoharjo, khususnya pada siswa kelas X jurusan akuntansi pada mata pelajaran akuntansi dasar. Sebagian siswa tersebut banyak yang mendapat nilai penilaian tengah semester dibawah kriteria ketuntasan minimal yang menjadi bukti rendahnya kemampuan kognitif siswa.

Permasalahan rendahnya kemampuan kognitif siswa dapat diatasi dengan menggunakan teori belajar *connectivism*. Asmendri dan Sari (2018) menjelaskan bahwa teori *connectivism* merangsang siswa menggunakan berbagai jenis sumber belajar *online* untuk dipelajari. Sumber belajar *online* tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* yang dimiliki siswa sehingga mempermudah siswa untuk memilih waktu dan tempat belajar mereka. Sumber belajar *online* yang ada di *smartphone* siswa dapat disamakan informasinya ke dalam sebuah aplikasi pembelajaran, walaupun siswa dapat mencari berbagai macam informasi yang dibutuhkan tapi tetap memiliki kesamaan batasan minimal informasi atau materi yang harus mereka dapatkan.

Teori *connectivism* juga sejalan dengan *blended learning* yang mengkombinasi pembelajaran daring dan luring yang bermakna dan selaras (Inga et al, 2020). Pelaksanaan *blended learning* yang menggabungkan sistem daring dan luring dapat menghemat waktu dalam penjelasan materi dan dapat menghemat biaya transportasi yang biasa digunakan siswa untuk datang terus ke sekolah, selain itu *blended learning* juga bisa dilakukan tanpa

mengumpulkan banyak orang dalam satu waktu dan tempat.

Terdapat beberapa pendekatan dalam melaksanakan *blended learning* salah satunya adalah *flipped classroom* atau *flipped learning*. Menurut Bergman dan Sam (2012) model *flipped classroom* merupakan pendekatan pedagogik inovatif yang fokus pada siswa dengan membalik sistem pembelajaran tradisional yang telah dilakukan selama ini oleh pendidik. Konsep *flipped classroom* seperti aktivitas yang biasanya dikerjakan di rumah, sekarang dikerjakan di sekolah, dan aktivitas yang biasanya dikerjakan di sekolah, sekarang dikerjakan di rumah (Muthmainah, 2018). Pada situs pembelajaran inovatif kemdikbud, *flipped classroom* dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan siswa belajar mandiri di rumah, kegiatan siswa belajar tatap muka di sekolah, serta evaluasi dan tindak lanjut. Ketiga tahapan ini dapat dikembangkan sekaligus menjadi sintaks atau alur pembelajaran dari model ini.

Hofstetter (Munir, 2015) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan komputer yang dimanfaatkan untuk menggabungkan teks, grafik, audio, dan video yang dijadikan satu menjadi sebuah *link* dan *tool* yang dapat dipakai untuk navigasi, interaksi, dan komunikasi. Manfaat penggunaan multimedia interaktif secara umum yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, efisien waktu, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja yang bisa meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga kemampuan siswa dalam ranah kognitif meningkat (Daryanto, 2010). Contoh beberapa multimedia interaktif menurut Munir (2015) diantaranya adalah multimedia pembelajaran interaktif, ap-

contoh tersebut, Heinich, dkk (Munir, 2015) menjelaskan bahwa multimedia interaktif juga memiliki beberapa model, seperti model praktik dan latihan, tutorial, permainan, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan beberapa model dalam aplikasi AJARKAN yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga kemampuan kognitif siswa meningkat. Aplikasi ini ini berisi video pembelajaran, tugas siswa, *e-book*, rangkuman materi dan permainan. Terdapat tiga materi dalam multimedia interaktif ini, yang merupakan subbab dari siklus akuntansi, yaitu tahap pencatatan, tahap pengikhtisaran dan tahap pelaporan. Dalam pembuatan multimedia interaktif yang berupa aplikasi, peneliti menggunakan *PowerPoint* dan *iSpring Suite 9* untuk membuat *website* media pembelajaran, lalu mengubah *website* media pembelajaran tersebut menjadi aplikasi android menggunakan *Website 2 APK Builder Pro*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi siswa SMK dan untuk mengetahui tingkat pengaruh keefektifitasan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi siswa SMK. Sehingga pada akhirnya hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi pendidik mengenai metode yang dapat dilakukan

dalam kegiatan belajar mengajar selama *online* dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang rendah akibat perubahan sistem pembelajaran *online*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah eksperimen dengan menggunakan bentuk *Pretest – Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menganalisis pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa. Data yang diambil adalah rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Data tersebut didapat dari hasil tes pengetahuan tentang Akuntansi Dasar dengan bentuk tes berupa pilihan ganda.

Secara garis besar, desain penelitian yang akan digunakan digambarkan pada table berikut ini:

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest – Posttest Control Group Design

	Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
(R)	Eksperimen	O ₁ X ₁	O ₂	
(R)	Kontrol	<u>O₃</u> X ₂	O ₄	

Berdasarkan desain tersebut, perlakuan yang akan diterima oleh kelompok eksperimen adalah penerapan model *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif (X₁), sedangkan kelompok kontrol dengan penerapan model *flipped classroom* (X₂). Sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok akan diberikan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Kemudian, akan diberikan *posttest* ketika sudah mendapatkan perlakuan untuk mengukur

bagaimana pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap pengetahuan siswa.

Populasi merupakan keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa akuntansi [SMK di Sukoharjo](#).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa kelas X AKL A dijadikan kelas eksperimen dan kelas X AKL C dijadikan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, dokumentasi, observasi dan wawancara. Instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan berjumlah 15 butir soal. Tes akan diberikan sebanyak dua kali yaitu dalam *pretest* dan *posttest*. Setiap siswa akan memiliki kesempatan menjawab tes, baik *pretest* maupun *posttest* masing – masing satu kali, sehingga akan lebih terlihat pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan melalui masing – masing model pembelajaran yang diterapkan.

[Penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas, selain itu penelitian ini juga menggunakan uji hipotesis yang terdiri dari *Paired Sample T-Test*, *Independent Sample T-Tes* dan uji N-Gain. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* berbantuan aplikasi SPSS. Data penelitian berdistribusi normal apabila nilai signifikansi \(Sig\) > 0,05. Apabila nilai signifikansi \(Sig\) < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui](#)

kedua kelompok mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Levene Statistic* dengan bantuan SPSS. Varian data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 dan sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis perlakuan *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan hipotesis adalah tingkat signifikansi $\alpha=0,05$. H_0 diterima jika $sig > H_a$ dan H_0 ditolak jika $sig < H_a$. Selain itu, [peneliti](#) juga menggunakan uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran melalui skor *pre-test* dan *posttest*. Rumus yang digunakan untuk menghitung N – Gain Score adalah:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria N-Gain:

Besar N-Gain	Kategori
$N-g \leq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-g \leq 0,7$	Sedang
$N-g < 0,3$	Rendah

Sumber: Huke (Warda & Sudibyo, 2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

[Pengaruh flipped classroom berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajaran kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi](#)

Hasil uji hipotesis pertama mengenai

pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran akuntansi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji *Paired Sample T-test* kelas eksperimen

		T	df	sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Ek-sperimen - Posttest Ek-sperimen	23.888	34	.000

Hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai sig. 0,000 sehingga H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran akuntansi.

Tabel 3. Uji *Paired Sample T-test* kelas kontrol

		T	df	sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-10.075	35	.000

Hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai sig. 0,000 sehingga H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *flipped classroom* terhadap ranah kognitif pada pembelajaran akuntansi.

Tabel 4. Uji *Independen Sample T-test*

		t	Df	Sig (2-tailed)
Hasil belajar ranah kognitif	Equal variances assumed	5.118	69	.000
	Equal variances not assumed	5.122	68.92	.000

Hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai sig. 0,000 sehingga H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan pengaruh model *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif dan model *flipped classroom* terhadap ranah kognitif pada pembelajaran akuntansi.

Penerapan *flipped classroom* pada kelas kontrol memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi, hal tersebut didasarkan pada hasil analisis uji *paired sample t-test* yang mendapat nilai signifikansi 0,000. Hasil analisis uji *paired sample t-test* didapat dari rerata hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sebelum dan sesudah menerapkan *flipped classroom*. Sebelum diberi perlakuan, siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 5,75 sedangkan sesudah diberi perlakuan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 6,82.

Penerapan *flipped classroom* pada kelas eksperimen yang berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap ranah kognitif siswa dalam pembelajaran akuntansi, hal tersebut didasarkan pada hasil analisis uji *paired sample t-test* yang mendapat nilai signifikansi 0,000. Hasil analisis uji *paired sample t-test* didapat dari rerata hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sebelum dan sesudah menerapkan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif. Sebelum diberi perlakuan, siswa mendapat hasil tes rata-rata sebesar 5,68 sedangkan sesudah diberi perlakuan hasil tes rata-rata siswa meningkat menjadi 8,15.

Model pembelajaran *flipped classroom* yang diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan lima kali pertemuan yaitu *pretest*, pertemuan 2, pertemuan 3, pertemuan 4 dan *posttest*. Pelaksanaan *flipped classroom* tahap 0 pada kelas kontrol yaitu sebelum

melakukan pertemuan dengan siswa, peneliti meminta siswa untuk mencari dan mempelajari video pembelajaran yang ada di aplikasi *YouTube*, tujuannya agar siswa memahami dan mengingat materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. Siswa mudah memahami materi secara mendalam karena dibantu oleh beberapa video pembelajaran yang dapat diputar berulang-ulang dimanapun dan kapanpun (Ridha., 2016; Hidayati dkk., 2019). Lalu pada saat melakukan pertemuan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok, kegiatan ini disebut tahap 1. Pada tahap 2, siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan tugas dan guru hanya mengawasi dan membimbing siswa. Pada tahapan ini siswa dapat bertukar pendapat tentang materi yang sekiranya belum dipahami dan dapat melatih kemampuan menganalisis yang dimiliki mereka. Diskusi melatih siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan bimbingan guru (Suhardima, 2016). Setelah diskusi selesai, setiap kelompok menyajikan hasil diskusi dan kelompok lain menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja kelompok penyaji dengan bimbingan guru. Tahap 3, guru memberikan kuis kepada siswa yang dikerjakan secara individu, tujuannya untuk mengetahui pemahaman tiap -tiap siswa dan melatih siswa dalam mengaplikasikan materi yang didapat. Fungsi pemberian kuis bagi siswa yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dipelajari (Arikunto, 2015). Lalu, kegiatan terakhir dalam

pertemuan tersebut, guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada kelas eksperimen, peneliti menginstruksikan siswa untuk mengunduh aplikasi AJARKAN. Selama kegiatan pembelajaran dengan model *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif siswa menjadi aktif dalam berdiskusi baik bertanya, menjawab maupun berpendapat yang dapat melatih kemampuan kognitif mereka. Pembelajaran yang dibantu oleh multimedia interaktif dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi sehingga kemampuan kognitif siswa juga akan meningkat (Al Aslamiyah dkk, 2019). Selain itu, aplikasi AJARKAN terdapat latihan-latihan soal yang terdapat dalam multimedia interaktif berbasis android pada kelas eksperimen. Pemberian latihan-latihan soal dapat mempermudah siswa dalam menjawab soal tes (Ario, 2015). Sehingga tingkat efektivitas *flipped classroom* pada kelas eksperimen dalam kategori sedang.

Penelitian ini dapat memperkuat penelitian sebelumnya mengenai model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar (Yulietri, 2015; Rusdi, 2016; Shohib, 2017; Cabi, 2018; Alamri, 2019). Perubahan hasil belajar dari penerapan *flipped classroom* terutama pada ranah kognitif terjadi karena materi pembelajaran sudah dipelajari siswa sebelum pertemuan dengan pendidik dimulai sehingga membuat siswa memiliki kesiapan untuk menerima pelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif yang menjadi media pembelajaran berbasis android juga mendukung perubahan yang lebih efektif dalam hasil belajar ranah kognitif, karena media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja

dan kapan saja. Siswa juga terlatih untuk menjawab soal-soal yang menguji kemampuan kognitif mereka, karena didalam multimedia interaktif ini terdapat menu latihan soal dan permainan tanya jawab mengenai pelajaran yang disampaikan pendidik. Perubahan hasil belajar ini didukung dengan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan pengaruh sebesar 60,16% terhadap hasil belajar siswa (Putra, Wijayanti, & Manatmanti, 2017).

Pengaruh keefektifitasan flipped classroom berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi siswa SMK di Sukoharjo

Hasil uji N-Gain yang dilakukan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran melalui hasil *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Uji N-Gain

N-Gain Score	Kelas	Mean	
	Eksperimen		0,60
	Kontrol		0,26

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif mendapat rata-rata 0,60 yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kategori sedang, sementara untuk kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran *flipped classroom* mendapat rata-rata 0,26 yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kategori rendah.

Perbedaan pengaruh ini dikarenakan perbedaan penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran yang digunakan kelas eksperimen berupa multimedia interaktif berbasis aplikasi android yang berisi video pembelajaran,

rangkuman materi, *e-book*, tugas siswa atau latihan soal dan permainan yang membuat siswa tertarik dengan materi yang dipelajari dan melatih siswa untuk terbiasa mengerjakan soal-soal, sebagaimana hasil penelitian Ario (2015) siswa yang terbiasa mengerjakan latihan soal-soal saat belajar akan relatif mudah dalam mengerjakan soal tes. Sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan media berupa video pembelajaran dalam aplikasi *YouTube*. Dilihat dari hasil rata-rata siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami perubahan yang relatif sedikit yaitu dari 5,75 menjadi 6,82, yang berarti tidak banyak siswa yang hasil belajar kognitifnya berubah. Berbeda dengan kelas eksperimen yang mendapat hasil rata-rata dari 5,68 menjadi 8,15, sehingga dapat disimpulkan bahwa *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang efektif terhadap ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi.

Pengaruh efektif tersebut didapat dari penerapan *flipped classroom* berbantuan [multimedia interaktif](#) yang dimulai dari siswa mempelajari materi yang akan diajarkan dan banyak mengerjakan latihan soal agar saat pertemuan selanjutnya dilakukan siswa merasa siap untuk menerima materi dan mudah dalam mengerjakan soal tes. Hal ini sesuai dengan teori *connectivism* yang menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran diawali dengan siswa mengetahui pengetahuan dan diakhiri dengan siswa dapat menciptakan pengetahuan yang dapat dilaksanakan (Siyamta dkk, 2016). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran karena lebih menarik dan inovatif, serta media pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja

yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penerapan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif terhadap ranah kognitif dalam pembelajaran akuntansi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang mengalami perubahan dari 5,68 menjadi 8,15. Perubahan ini terjadi akibat dari kesiapan siswa untuk menerima materi pembelajaran dan sudah terbiasa mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam multimedia interaktif sehingga siswa mudah dalam mengerjakan soal tes.
2. Penerapan *flipped classroom* berbantuan multimedia interaktif pada kelas eksperimen lebih efektif daripada hanya menerapkan *flipped classroom* saja pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari uji *N-Gain* yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen 0,60 yang termasuk dalam kriteria efektivitas sedang, sedangkan kelas kontrol mendapat rata-rata 0,26 yang termasuk kriteria efektivitas rendah. Perbedaan pengaruh tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen yang dapat memfasilitasi siswa untuk menambah pengetahuan dan melatih menyelesaikan soal-soal latihan sehingga memudahkan dalam mengerjakan soal tes

Classroom dengan Peer Instruction Flipped terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *UNNES Journal of Mathematics Education*, 4 (2), 1-11. Diperoleh 4 Oktober 2021, dari <https://journal.unnes.ac.id>.

- Ario, M. & Asra, A. (2018). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2). Diperoleh 6 Oktober 2021, dari <https://www.journal.mathematic.org>
- Asmendri & Sari, M. (2018). Analisis teori-teori belajar pada Pengembangan Model Blended Learning dengan Facebook. *Natural Science Journal*, 4(2), 604-615. Diperoleh 4 Oktober 2021, dari <https://www.journal.science.org>.
- Bergmann, J. & Sams. A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington DC: ISTE.ASCD
- Bishop, J. (2013). The Flipped Classroom: a survey of the research. *Jurnal International of Utah State University*, 5. Diperoleh 7 Oktober 2021, dari <https://www.researchgate.net>.
- Budiyono. (2016). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Chandra, F.H dan Nugroho, Y.W. (2016). Peran teknologi video dalam *flipped classroom*. *Dinamika Teknologi*. 8 (1) :15 – 20. Diperoleh 6 Oktober 2021, dari <https://www.researchgate.net>.
- Charoline, dkk. (2020). Nilai Pengetahuan Pedagogik Bagi Calon Guru.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- G. M. Alayyar, P. Fisser, and J. Voogt. (2012). "Developing technological pedagogical content knowledge in pre-service science teachers: Support from: Blended learning," *Australas. J.*

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitiya, E. N., A. Prabowo, R. Arifuddin. (2015). *Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped*

- Educ. Technol.*, vol. 28, no. 8, pp. 1298–1316. Diperoleh 7 Oktober 2021, dari <https://10.14742/ajet.773>.
- Goldschmidt, K., & Msn, P. D. (2020). The COVID-19 pandemic: Technology use to support the wellbeing of children. *Journal of Pediatric Nursing*, xxx, 35. Diperoleh 8 Oktober 2021, dari <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>.
- Hege, I., Tolks, D., Adler, M., & Harti, A. (2020). Blended learning: ten tips on how to implement it into a curriculum in healthcare education. *GMS Journal for Medical Education*, 37(5). Diperoleh 9 Oktober 2021, dari <https://doi:10.3205/zma001338>.
- Ismanto, E., Novalia, M. and Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru, *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), pp. 42–47. Diperoleh 7 Oktober 2021, dari <https://doi:10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Kartikahadi, H. dkk. (2016). *Akuntansii Keuangan Berdasarkan SAK Berbasis IFRS Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kemdikbud. (2020). Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19), Pub. L. No. 4.
- Kompas.com. (2020, 11 Mei). Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari. Diperoleh 5 Oktober 2021, dari <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-ahlivirus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>.
- M. Al-Emran and S. I. Malik. (2018). “The impact of google apps at work: Higher educational perspective,” *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 10, no. 4, pp.85–88. Diperoleh 9 Oktober 2021, dari <https://10.3991/ijim.v10i4.6181>.
- Musta'in. (2016). Model Pembelajaran *Connectivism* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Keterampilan Belajar Siswa di MTs. Nurul Jadid kota Mojokerto. *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 6(2). Diperoleh 8 Oktober 2021, dari <https://www.jurnal.pendidikanislam.or>.
- Nugraha, A. I. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Smartphone* Dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7 (3), pp. 267–282. Diperoleh 10 Oktober 2021, dari <https://journal.uny.ac.id>.
- Nugroho, R. A. (2020). Pengaruh Kombinasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Digital Library Universitas Sebelas Maret*, 7-8. Diperoleh 13 Oktober 2021, dari <https://jurnal.uns.ac.id>.
- N. Wulandari.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android di SMA N 3 Ngabang, *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 9(1) 21-27. Diperoleh 8 Oktober 2021, dari <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1.1296>.
- Oktaviana, D. & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2). Diperoleh 10 Oktober 2021, dari <https://www.journal.mathematic.org>.
- Pasaribu, D.S. (2021). Pengaruh kompetensi guru terhadap hasil belajar ekonomi di kelas XII IPS SMA Negeri 1 angkola selatan. *Jurnal Misi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)*, 4 (2), 51-57. Diperoleh 12 Oktober 2021, dari <https://journal.ipts.ac.id>.
- Purwitha, D.G. (2020). Model Pembelajaran *Flipped Classroom* sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21. *Adi Widya:*

Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Dharma Acarya Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, 5(1). Diperoleh 14 Oktober 2021, dari <https://journal.ihdn.ac.id>.

Putra, R.S. Wijayanti, N. & Manatmanti. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 11(2). Diperoleh 9 Oktober 2021, dari <https://journal.kimia.org>.

Siemens, G. (2008). Connectivisme: A learning theory for digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2(1). Diperoleh 9 Oktober 2021, dari <https://researchgate.net>.

Siyamta, dkk. (2016). Teori Connectivism dalam Pembelajaran sebagai Pendukung Sistem Adaptive E-learning and Big Data Personalized Learning. *Prosiding Universitas Negeri Malang*. 418-419. Diperoleh 9 Oktober 2021, dari <https://journal.unm.ac.id>.