

PENGARUH MODEL *FLIPPED CLASSROOM* DAN *ENRICHED VIRTUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF

Febriyana Munika Sari¹

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

febriyana5201@student.uns.ac.id

Sri Sumaryati²

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

srisumaryati@staff.uns.ac.id

Jaryanto³

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

jaryanto@staff.uns.ac.id

Abstract

This study aims to determine (1) the effect of the flipped classroom learning model on the cognitive learning outcomes of institutional accounting practicum on accounting students, (2) the effect of the virtual enriched learning model on the cognitive learning outcomes of institutional accounting practicum on accounting students, and (3) the different effects of the flipped classroom and enriched virtual learning model on the cognitive learning outcomes of institutional accounting practicum on accounting students. This study uses a Quasy Experiment design (Nonequivalent Control Group Design). The study population was students of accounting and financial institutions, and a sample were taken using cluster random sampling technique. The data analysis technique used paired sample t – test and independent sample t – test. The results of this study are. First, there is the effect of the flipped classroom model on the cognitive learning outcomes, which is indicated by the results of $Sig < 0.05$ ($0.000 < 0.05$). Second, there is an effect of the enriched virtual model on the cognitive learning outcomes, which is indicated by the results of $Sig < 0.05$ ($0.000 < 0.05$). Third, there is difference in the effect of the flipped classroom and enriched virtual model on the cognitive learning outcomes, which is indicated by the results of $Sig < 0.05$ ($0.004 < 0.05$). Therefore, it can be concluded that the flipped classroom and the enriched virtual model can both improve cognitive learning outcomes but with different level of increase.

Keywords: Flipped classroom, enriched virtual, cognitive learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi, (2) pengaruh model *enriched virtual* terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi, dan (3) perbedaan pengaruh model *flipped classroom* dan *enriched virtual* terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi. Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Experiment (Nonequivalent Control Group Design)*. Populasi penelitian adalah siswa akuntansi dan keuangan lembaga, dan sampel diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t – test* dan uji *independent sample t – test*. Hasil penelitian ini adalah. Pertama, terdapat pengaruh model *flipped classroom* terhadap hasil belajar kognitif, yang ditunjukkan dengan hasil $Sig < 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Kedua, terdapat pengaruh model *enriched virtual* terhadap hasil belajar kognitif, yang ditunjukkan dengan hasil $Sig < 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Ketiga, terdapat perbedaan pengaruh model *flipped classroom* dan *enriched virtual* terhadap hasil belajar kognitif, yang ditunjukkan dengan dengan hasil $Sig < 0.05$ ($0,004 < 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *flipped classroom* dan *enriched virtual* sama – sama dapat meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi dengan tingkat peningkatan yang berbeda.

Kata Kunci: *Flipped classroom, enriched virtual, hasil belajar kognitif.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran praktikum akuntansi lembaga merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang berkaitan dengan praktik akuntansi dan pengelolaan keuangan instansi pemerintah. Pembelajaran praktikum akuntansi lembaga penting untuk dibelajarkan guna membentuk tingkah laku, kebiasaan, sikap, dan keterampilan sebagai siswa yang paham dan kritis mengenai keuangan lembaga, serta untuk menambah pengetahuan dan kompetensi pengelolaan keuangan instansi pemerintah. Pembelajaran praktikum akuntansi lembaga lebih difokuskan pada keterampilan siswa dalam melakukan praktik akuntansi untuk instansi pemerintah, sehingga kemampuan berpikir atau kognitif sering terlupakan (Nurlaili, Mulyati, & Saragih, 2021). Hal tersebut tentu akan mengakibatkan kemampuan siswa untuk mempelajari kompetensi selanjutnya akan terhambat dan mengalami kesulitan, selain itu tujuan pembelajaran untuk membentuk siswa yang paham dan kritis terhadap keuangan lembaga juga akan terhambat karena siswa hanya terfokus pada praktik saja.

Pembelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat dikatakan ideal apabila mampu mewadahi segala kebutuhan siswa untuk mengembangkan potensinya dalam memahami teori dan dasar akuntansi lembaga sebelum melakukan praktik pengelolaan keuangan instansi pemerintah atau lembaga, serta menghasilkan nilai akademik yang baik. Siswa harus memahami terlebih dahulu teori dan dasar akuntansi yang digunakan sebelum melakukan praktik, dengan kata lain siswa harus matang secara kognitif sebelum benar – benar praktik mengelola keuangan lembaga. Akan tetapi, fenomena di

lapangan adalah kebutuhan siswa untuk mengembangkan potensi kurang terwadahi dan pembelajaran yang dilakukan lebih diutamakan pelaksanaan praktik pengelolaan keuangan lembaga tanpa membahas teori dan dasar akuntansi lembaga secara detail terlebih dahulu, sehingga hal tersebut berimbas pada penurunan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran praktikum akuntansi lembaga (Indriani, 2021).

Beberapa faktor yang dapat memicu turunnya hasil belajar kognitif (Nabillah & Abadi, 2019) diantaranya adalah (1) kurangnya kemampuan siswa untuk belajar dan memahami materi; (2) kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran; (3) kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar; (4) kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi; (5) kurangnya sarana dan prasarana belajar; serta (6) ketidaktepaatan guru dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran. Selain faktor – faktor yang dapat memicu penurunan hasil belajar, kondisi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh atau dalam jaringan juga memicu terjadinya penurunan hasil belajar karena selama pelaksanaannya terdapat banyak hambatan yang terjadi (Indriani, 2021, 2).

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyatakan bahwa secara akademis hasil belajar siswa menurun selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (Ramadhan & Patnistik, 2021,1). Sejalan dengan itu, Menteri Komunikasi dan Informatika juga mengungkapkan hal sama yaitu pembelajaran jarak jauh berkepanjangan memberikan dampak penurunan capaian belajar siswa (Luxiana, 2021,1). Selain itu,

Wakil Sekjen PB PGRI mengungkapkan bahwa pembelajaran jarak jauh mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa setelah dilakukan riset secara nasional (Rea, 2021,1).

Menanggapi permasalahan penurunan hasil belajar kognitif siswa, salah satu solusi yang dapat digunakan adalah menerapkan model pembelajaran yang menggunakan teori konstruktivism sebagai dasar dalam kegiatan pembelajarannya. Piaget mengungkapkan bahwa dalam konstruktivism, perkembangan kognitif dipandang sebagai proses ketika seseorang aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka sendiri (Mashudi, Safi'I, & Purwowidodo, 2013). Terdapat beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivism, salah satunya adalah model blended learning. Staker & Horn (2012, 3) mengungkapkan bahwa blended learning merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan membagi jadwal antara belajar di rumah secara online dan belajar di sekolah secara Offline. Terdapat beberapa tipe dalam blended learning, dua diantaranya adalah model flipped classroom dan enriched virtual. Model Flipped classroom merupakan model yang memadukan jadwal kelas online dan offline secara tetap, sedangkan model enriched virtual merupakan model yang lebih didominasi kelas online dan kelas offline hanya sebagai suplemen.

Beberapa penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa penerapan model flipped classroom berpengaruh terhadap peningkatan performa akademik atau hasil belajar siswa (Akcayir, 2018, 343; Kapil, 2019, 2781; Rusnawati, 2020, 343; Soler, dkk, 2019; Syakdiyah, Wibawa & Syahrial, 2019; Xiao, 2018). Begitu juga dengan

model enriched virtual yang berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar siswa (Kurniawan & Safri, 2019, 56). Akan tetapi, juga terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa flipped classroom kurang berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar akademik (Emine, 2018, 215; Stover & Houston, 2019), begitu juga dengan enriched virtual tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Kausar, Maryono, & Aristyagama 2021, 57).

Salah satu mata pelajaran di jurusan akuntansi adalah praktikum akuntansi lembaga. Mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga merupakan mata pelajaran yang membahas teori dan praktik akuntansi untuk lembaga atau instansi pemerintah atau satuan kerja. Dalam praktikum akuntansi lembaga akan dibahas teori – teori mengenai perlakuan akuntansi atas aset, liabilitas, dan ekuitas yang dimiliki instansi atau satuan kerja, serta bagaimana setiap transaksi harus dicatat dan dilaporkan. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang baru dalam kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Akuntansi. Oleh karena itu, pembelajarannya juga merupakan hal baru bagi siswa maupun guru serta bahan ajar yang digunakan masih terbatas (Nurlaili, Mulyati, & Saragih, 2021, 342; Sari, dkk., 2019, 16).

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran flipped classroom terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga, (2) untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga, dan (3) untuk

mengetahui perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran flipped classroom dan enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yang mana mengajar dilakukan oleh guru dan belajar dilakukan oleh siswa. Hasil belajar siswa merupakan penilaian yang diberikan oleh guru terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa atas materi belajar yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif (berkaitan dengan penguasaan pengetahuan atau intelektual), ranah psikomotorik (berkaitan dengan tingkah laku siswa yang berupa tindakan motorik dan keterampilan), dan ranah afektif (berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki oleh siswa). Ranah kognitif memiliki enam indikator yaitu pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi atau penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6) dan dalam penelitian ini semua ranah akan digunakan.

Teori Konstruktivism merupakan sebuah

$$\text{nilai indeks} = \frac{((\%F1x1) + (\%F2x2) + (\%F3x3) + (\%F4x4))/4}{4}$$

teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebu-

tuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain (Saguni, 2019, 21). Piaget mengungkapkan bahwa dalam konstruktivism, perkembangan kognitif dipandang sebagai proses ketika seseorang aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka sendiri. Ciri utama dari pembelajaran konstruktivism adalah mengutamakan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan pengalaman belajar yang bermakna. Konsep dalam teori konstruktivism sesuai dengan prinsip dalam blended learning khususnya flipped classroom dan enriched virtual yang menuntut siswa untuk aktif mengembangkan pengetahuannya.

Blended learning merupakan pendidikan yang konten dan instruksi belajarnya disampaikan melalui internet. Terdapat beberapa macam jenis blended learning, dua diantaranya adalah model flipped classroom dan enriched virtual. Susanti (2019, 55) mengungkapkan bahwa, Flipped classroom adalah strategi pembelajaran dengan membalikkan lingkungan belajar tradisional dan memberikan konten pembelajaran di luar kelas. Maksud dari membalikkan lingkungan belajar disini adalah kegiatan di dalam kelas. Dalam pembelajaran biasa, kegiatan di dalam kelas berisi pemberian materi dan penjelasan dari guru. Tetapi, dalam flipped classroom kegiatan di dalam kelas berisi praktik atau proyek. Hal tersebut dikarenakan sebelumnya guru sudah membagikan materi secara online, sehingga siswa sudah mempelajari materi secara mandiri di rumah. Secara sistematis terdapat empat langkah dalam pembelajaran flipped class-

room menurut Jacob Bishop (2013) yaitu (1) sebelum kegiatan belajar tatap muka, siswa secara mandiri belajar mengenai materi di rumah dengan menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru; (2) ketika kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa dipecah dalam beberapa kelompok yang heterogen untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi yang dipelajari; (3) ketika pembelajaran sedang berlangsung, guru berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya diskusi dan menyiapkan beberapa pertanyaan atau soal dari materi yang dibahas; dan (4) setelah melakukan pembelajaran, maka akan dilakukan tes atau kuis pada setiap akhir pertemuan untuk menguji pemahaman siswa terkait materi yang telah dibahas.

Sari & Asmendri (2019, 838) mengungkapkan bahwa *enriched virtual* merupakan pengembangan dari sekolah yang sepenuhnya online, dengan memberikan siswa kesempatan untuk sekolah tatap muka. Pada model ini, siswa tidak diharuskan mengikuti kelas tatap muka seperti pada model *flipped classroom*. Kelas tatap muka disediakan bagi siswa yang ingin melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru. Pembelajaran utamanya masih secara online dan tatap muka hanya dilakukan ketika diperlukan dan sifatnya hanya sebagai suplemen dalam pembelajaran. Menurut Sevima (2021) langkah pembelajaran model *enriched virtual* antara lain (1) guru memberikan materi pembelajaran dalam bentuk video, kemudian siswa diharuskan mencermati materi dalam video; (2) siswa diharuskan membuat review atau resume mengenai materi yang telah disampaikan dalam video; (3) guru memberikan kesempatan bagi siswa yang belum memahami materi untuk

melakukan pertemuan *face to face* baik secara virtual maupun secara langsung. Dalam hal ini, tidak semua siswa akan mengikuti pertemuan *face to face* tersebut, tetapi siswa yang memiliki keinginan saja; dan (4) Guru memberikan tes atau quiz terkait materi yang telah dibahas untuk mengukur pengetahuan siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian Eksperimen dengan desain penelitian *Quasy Eksperimen (Nonequivalent Control Group Design)*. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah rata – rata hasil belajar siswa yang di dapat dari hasil tes pengetahuan siswa mengenai materi Akuntansi Piutang Satuan Kerja, dengan bentuk tes berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Populasi dalam penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas XII kelompok keahlian akuntansi keuangan dan lembaga di Sekolah Menengah Kejuruan, yang terdiri atas 3 kelas dengan jumlah siswa setiap kelas masing – masing 35 siswa, 35 siswa, 33 siswa, dan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 103 siswa. Sampel dari penelitian ini adalah 2 dari 3 kelas XII kelompok keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga Sekolah Menengah Kejuruan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen tes pengetahuan, yang mana tes dilakukan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes tersebut berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dan berjumlah 20 butir soal. Analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diantaranya adalah:

Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama mengenai pengaruh model flipped classroom terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi.

Tabel 1. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen

	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest-Posttest	-21.581	34	.000

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 26, 2022)

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil Sig < 0,05 (0.000 < 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil belajar kognitif siswa pada pretest dan posttest kelompok eksperimen dengan model flipped classroom. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan yaitu “Terdapat pengaruh penerapan model flipped classroom terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo” diterima.

Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua mengenai pengaruh model enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi.

Tabel 2. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol

	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest-Posttest	-19.237	32	.000

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 26, 2022)

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil Sig < 0,05 (0.000 < 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil belajar kognitif siswa pada pretest dan posttest kelompok kontrol dengan model enriched virtual. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan yaitu “Terdapat pengaruh penerapan model enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo” diterima.

Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga mengenai ada tidaknya perbedaan pengaruh penerapan model flipped classroom dan enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi.

Tabel 3. Uji Independent Sample T-Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
<u>Hasil Belajar Kognitif</u> Equal variances assumed	2.967	66	.004
Equal variances not assumed	2.952	62.598	.004

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 26, 2022)

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh hasil Sig < 0,05 (0.004 < 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil belajar kognitif siswa antara penerapan model flipped classroom dengan enriched virtual. Oleh karena

itu, hipotesis yang diajukan yaitu “Terdapat perbedaan pengaruh penerapan model flipped classroom dan enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo” diterima.

Selain itu, juga dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas penerapan model flipped classroom dan enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

	Kelas	Mea	statistic
N-Gain_Persen	Eksperimen	n	56.7703
	Kontrol	Mea	45.3225
		n	

(Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 26, 2022)

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan hasil N-Gain persen untuk kelompok eksperimen sebesar 56,77% dan kelompok kontrol sebesar 45,32%. Model flipped classroom yang diterapkan oleh kelompok eksperimen dalam kategori cukup efektif untuk digunakan dengan nilai N-Gain persen 56,77%. Sementara itu, model enriched virtual yang diterapkan oleh kelompok kontrol dalam kategori kurang efektif dengan nilai N-Gain persen 45,32%.

Pembahasan

Model pembelajaran flipped classroom menggunakan video pembelajaran sebagai media belajar utama. Sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan, guru memberikan video pembelajaran kepada siswa untuk dipahami dan

dipelajari. Pemberian video pembelajaran ini mendorong siswa untuk mencari tahu dan mengembangkan apa yang telah mereka pahami melalui video pembelajaran, sehingga terbangun pemahaman baru oleh siswa secara mandiri (Sayidan 2019; Rahmah & Ikashaum, 2021). Ketika siswa mencari lebih dalam terkait materi, muncul berbagai pertanyaan – pertanyaan mengenai pengetahuan baru yang didapat. Pertanyaan – pertanyaan yang dimiliki oleh siswa inilah yang sangat mendukung keberhasilan kegiatan diskusi. Siswa tidak hanya berdebat dan berpendapat untuk menjawab pertanyaan dari guru tetapi juga untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan mereka sendiri. Kegiatan diskusi inilah yang memfasilitasi siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir untuk memecahkan segala pertanyaan yang dimilikinya (Sayidan, 2019).

Kegiatan – kegiatan dalam penerapan model flipped classroom mencerminkan penerapan dari teori konstruktivisme konstruktivisme (Zahari, 2019; Sugrah & Suyanta, 2021). Dimulai dari membangun pemahaman secara mandiri oleh siswa yang memunculkan pengetahuan – pengetahuan baru, siswa aktif berpikir untuk menjawab pernyataan – pertanyaan yang dimiliki, kemudian diakhiri dengan memunculkan pengetahuan baru ketika pembahasan hasil diskusi di kelas. Semakin banyak pertanyaan yang dimiliki siswa, maka semakin banyak pengetahuan baru yang didapat. Semakin banyak pengetahuan yang didapat, maka semakin baik untuk mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa (Rusnawati, 2020). Fakta di lapangan, ketika menerapkan model flipped classroom siswa menjadi lebih aktif dan berani ketika berinteraksi dengan guru. Diskusi dan pembahasan terkait

materi yang dilakukan juga lebih banyak dan lebih mendalam. Siswa juga mampu merespon setiap pertanyaan yang dilontarkan guru dengan baik dan tepat. Kuis yang dilakukan setiap akhir pembelajaran juga menunjukkan hasil yang baik pada setiap pertemuan.

Model flipped classroom menurut beberapa penelitian sebelumnya juga terbukti mampu untuk meingkatkan hasil belajar kognitif (Akcaayir, 2018, 343; Kapil, 2019, 2781; Rusnawati, 2020, 343; Soler, dkk, 2019; Syakdiyah, dkk, 2019; dan Xiao, 2018). Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditimbulkan karena adanya proses membangun pemahaman secara mandiri oleh siswa dan kegiatan diskusi yang memfasilitasi siswa untuk aktif berpikir. Selain itu, waktu yang dimiliki siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri relatif panjang, karena video atau file materi akan diberikan kepada siswa satu atau dua hari sebelum jadwal pertemuan tatap muka berlangsung. Meskipun demikian, dalam memberikan fasilitas video pembelajaran yang baik dan tepat, guru membutuhkan banyak waktu untuk menyiapkan video tersebut. Selain itu, model flipped classroom yang digunakan masih model yang sederhana dan belum dikombinasikan dengan model lain maupun media lain.

Model enriched virtual juga menggunakan video pembelajaran sebagai media utama. Siswa dituntut memahami dan mempelajari materi secara mandiri untuk membangun pemahamannya (Sayidan 2019; Rahmah & Ikashaum, 2021). Pertemuan tatap muka dalam enriched virtual juga dijadwalkan, tetapi tidak diwajibkan diikuti oleh siswa sehingga tidak terdapat kegiatan diskusi seperti dalam model

flipped classroom (Kausar, 2020). Sebagai ganti, siswa diharuskan membuat review atas materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini juga mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif serta menajamkan ingatan siswa dengan menulis (Tysara, 2021). Kegiatan ini juga dapat digunakan oleh guru untuk menilai apakah siswa benar-benar mencoba memahami materi atau hanya sekedar menulis ulang materi yang disampaikan. Review yang dibuat oleh siswa tidak hanya berisi apa yang mereka pahami tetapi juga hal – hal yang menjadi pertanyaan siswa terkait dengan materi yang dipelajari. Selain ditulis dalam review yang dikumpulkan, siswa juga dapat secara langsung menanyakan kepada guru melalui chat maupun ketika jadwal pertemuan tatap muka yang telah difasilitasi.

Model enriched virtual juga menggunakan teori konstruktivism sebagai dasar dalam proses pembelajarannya (Zahari, 2019). Membangun pemahaman secara mandiri melalui video pembelajaran yang diberikan guru dan berpikir aktif melalui kegiatan penyusunan review. Ingatan siswa terkait materi lebih kuat karena terdapat kegiatan menulis. Fakta di lapangan, review yang dibuat oleh siswa sudah sangat baik dan juga terdapat beberapa hal yang belum disajikan dalam video dimuat dalam review. Namun, juga terdapat beberapa siswa yang hanya sekedar meringkas dari video pembelajaran yang ada. Selain itu, beberapa siswa menghubungi guru melalui chat untuk mengkonfirmasi pemahaman yang didapat terkait materi. Siswa yang memanfaatkan pertemuan tatap muka juga tidak semuanya, hanya sebagian yang memanfaatkan pertemuan tersebut. Kuis dilakukan sehari setelah batas maksimal pengum-

pulan review melalui Google Form, sehingga kesimpulan pembelajaran dapat diberikan oleh guru pada bagian akhir form kuis.

Model enriched virtual menurut penelitian sebelumnya juga terbukti mampu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif (Kurniawan & Safri, 2019, 57). Peningkatan tersebut ditimbulkan oleh penggunaan video pembelajaran serta file materi yang digunakan oleh siswa untuk membangun pemahaman dalam belajar. Selain itu, kegiatan pembuatan review materi mendorong siswa berpikir aktif untuk mengulik materi yang sedang dibahas. Waktu belajar dalam enriched virtual juga lebih fleksibel dan lebih panjang yaitu tiga hari untuk membangun pemahaman dan menyusun review materi, sehingga disini siswa dapat leluasa dan rileks saat mempelajari materi. Namun demikian, karena media utama adalah video maka guru membutuhkan waktu untuk membuat video yang baik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu, model yang diterapkan masih sederhana dan belum ada modifikasi dengan model maupun media lain. Partisipasi siswa kurang terlihat karena terdapat siswa yang sekedar meringkas asal dan tidak semua siswa mengajukan pertanyaan dalam review yang dikumpulkan, serta hanya sebagian siswa yang memanfaatkan kesempatan pertemuan tatap muka dengan guru.

Perbedaan pengaruh model flipped classroom dan enriched virtual disebabkan karena terdapat beberapa perbedaan pada tahap pembelajarannya (Kausar, 2020). Tahap awal dan akhir dalam model flipped classroom dan en-

riched virtual sama – sama pemberian video pembelajaran dan file materi kemudian berakhir dengan kuis. Tahap yang membedakan adalah pada model flipped classroom memiliki tahap pembentukan kelompok, diskusi kelompok, dan penyimpulan bersama secara tatap muka dalam kelas. Sementara itu, model enriched virtual memiliki tahap pembuatan review materi oleh siswa dan tahap penguatan yang bersifat optional untuk siswa, sehingga tidak semuanya mengikuti tahap tersebut. Namun demikian, kedua model sama – sama menerapkan teori konstruktivisme sebagai dasar proses pembelajaran (Zahari, 2019) dengan membangun pemahaman secara mandiri melalui video pembelajaran dan aktif berpikir melalui diskusi untuk model flipped classroom dan penyusunan review untuk model enriched virtual.

Kausar (2020) menyatakan bahwa adanya perbedaan dalam kedua model, tentu mempengaruhi perolehan hasil belajar kognitif siswa. Model flipped classroom dengan kegiatan diskusi membuat siswa lebih banyak berbicara dan mengeluarkan semua pengetahuan yang di dapat dari kegiatan awal membangun pemahaman. Setelah itu, diperkuat dengan pembahasan dan penyimpulan bersama guru sehingga pengetahuan yang didapat lebih banyak dan lebih matang. Sementara itu, model enriched virtual dengan penyusunan review membuat siswa berpikir untuk menentukan poin apa yang akan diulas dari materi yang dipahami. Selain itu, karena terdapat kegiatan menulis sehingga ingatan siswa akan lebih tajam dibandingkan hanya sekedar mendengar dan membaca. Akan tetapi, terdapat keterbatasan dalam penyimpulan materi karena simpulan materi langsung dari guru ber-

samaan dengan pemberian kuis sehingga pengetahuan yang didapat tidak seluas dengan yang menerapkan flipped classroom. Oleh karena itu, perolehan hasil belajar kognitif dari kedua model juga akan berbeda.

Dilihat dari kenaikan hasil belajar kognitif, baik model flipped classroom maupun enriched virtual sama – sama mampu meningkatkan hasil belajar kognitif. Akan tetapi, penerapan model flipped classroom memiliki peningkatan sebesar 23,85 lebih besar dibandingkan dengan model enriched virtual sebesar 18,85. Berdasarkan hasil uji N-Gain juga didapatkan interpretasi bahwa model flipped classroom cukup efektif jika diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, sedangkan enriched virtual kurang efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model flipped classroom memiliki pengaruh yang lebih baik jika dibandingkan dengan penerapan model enriched virtual, sehingga model flipped classroom lebih disarankan untuk diterapkan. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian terdahulu (Kausar, 2020) yang menyatakan bahwa model flipped classroom dan enriched virtual dapat meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi peningkatan yang didapat dalam model flipped classroom lebih tinggi jika dibandingkan dengan enriched virtual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh penerapan model flipped classroom terhadap hasil belajar kognitif

praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo.

2. Terdapat pengaruh model enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo.
3. Terdapat perbedaan pengaruh penerapan model flipped classroom dan enriched virtual terhadap hasil belajar kognitif praktikum akuntansi lembaga pada siswa akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcayir, G. & Akcayir, M. (2018). The Flipped Classroom: A Review of its Advantages and Challenges. *Computer & Education*, 12 (6), 334-345.
- Cabi, Emine. (2018). The Impact of the Flipped Classroom Model on Students Academic Achievement. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19 (3), 201-221.
- Fikri, Sayidan. 2019. Flipped Classroom terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Prosiding Sendika*, 5 (1), 325 – 330.
- Indriani, Tati. (2021). Gambaran Stres Akademik saat Pembelajaran jarak Jauh (PJJ) pada Siswa di SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2020/ 2021. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6 (1), 1 – 6.
- Kapil, Sheeba. (2019). Flipped Classroom for Finance Students: Participative Learning and Flexible Assessment. *Theoretical Economics Letters*, 9, 2771-2784.

- Kausar, A., Maryono, D., & Aristyagama, Y. H. (2020). The Effectiveness of Implementation Blended Learning Flipped Classroom Type Reviewed from Student Learning Outcomes in Digital Simulation Subjects at Vocational High School. *Jurnal of Information and Vocational Education (JOIVE)*, 3 (3), 87 – 92.
- Kurniawan, H. & Safri, J. (2019). Penerapan Blended Learning (Enriched Virtual Model) untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9 (1), 51 – 59.
- Luxiana, K. M. (2021, 06 Juni). PGRI: Pembelajaran Jarak Jauh Turunkan Hasil Belajar Siswa. detikNews. Diperoleh tanggal 14 Januari 2022, dari <https://news.detik.com/berita/d-5594510/pgri-pembelajaran-jarak-jauh-turunkan-hasil-belajar-siswa>.
- Mashudi, Safi'i, A., & Purwowidodo, A. (2013). *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*. Tulungagung: STAIN Tulungagung press.
- Nabillah, T. & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika: Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659 – 663.
- Nurlaili, F., Mulyati, B. & Saragih, F. E. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga / Instansi Pemerintah. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 5 (3), 342 – 351.
- Rahmah & Ikashaum, Fertilia. 2021. Pembelajaran Matematika Dengan Model Flipped Classroom di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Mathematics Education*, 2 (1) 75 – 82.
- Ramadhan, A. & Patnistik, E. (2021, 23 Januari). Kemendikbud Akui Pembelajaran Jarak Jauh Menurunkan Kualitas Belajar. KOMPAS. Diperoleh tanggal 14 Januari 2022, dari amp.kompas.com/nasional/read/2021/01/23/14201841/kemendikbud-akui-pembelajaran-jarak-jauh-menurunkan-kualitas-belajar.
- Rea. (2021, 19 September). PTM Terbatas Hindarkan Pelajar dari Penurunan Capaian Belajar. CNN Indonesia. Diperoleh tanggal 14 Januari 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210919200509-25-696455/ptm-terbatas-hindarkan-pelajar-dari-penurunan-capaian-belajar>.
- Rusnawati, M. D. (2020). Implementasi Flipped Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (1), 139-150.
- Saguni, Fatimah. (2019). Penerapan Teori Konstruktivis dalam Pembelajaran. *Jurnal Paedagogia*, 8 (2), 19-32.
- Sari, M. & Asmendri. (2019). Analisis Model – Model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 5 (2), 835-847.
- Sari, V. T., dkk. (2019). Pelatihan Penyusunan Jobsheet Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga / Instansi Pemerintahan bagi Tim MGMP Akuntansi Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Kuat: Keuangan dan Akuntansi Terapan*, 1 (1), 15 – 20.
- Soler, M., et.al. 2019. Looking for Students' Enthusiasm: Flipped Classroom. *Educational Innovation Projects, Malaga University*.
- Staker, H. & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute.
- Stover, Sheri. (2019). Designing Flipped – Classes to be Taught with Limited Resources: Impact on Students Attitudes and Learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 19 (3), 34-48.

- Sugrah, N. & Suyanta. 2021. *Flipped Classroom Model Terintegrasi Socio-Scientific Issues*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Susanti, L., & Hamama, P. D. A. (2019). Flipped Classroom sebagai Strategi Pembelajaran pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1 (2), 54-58.
- Syakdiyah, H., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2019). Flipped Classroom Learning Inovation as an Attempt to Strengthen Competence and Competitiveness of Students in the 4.0 Industrial Revolution Era. *Formatif. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9 (4), 267-280.
- Tysara, Laudia. (31 Januari 2021). Review Adalah Ringkasan Berdasarkan Analisis dan Fakta, Pahami Cara Memulainya. *Liputan6*. Diperoleh tanggal 3 Mei 2022, dari <http://liputan6.com>.
- Xiao, Meiling. (2018). The Design and Application of Flipped Classroom in Accounting Teaching. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 233, 161-165.
- Zahari, C. L. 2019. Blended Learning dan Perannya di Perguruan Tinggi. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2 (1), 39 – 44.