

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI
MODEL *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN MEDIA
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN
TEMA 9 KELAS V SEKOLAH DASAR**

Silvia Trisnawati¹, Aryo Andri Nugroho², Tri Sugiyono³

Program Studi PPG Pra Jabatan

Pasca Sarjana Universitas PGRI Semarang

silviatrisnawati015@gmail.com, aryoandrinugroho@gmail.com,

trisugiyono13@gmail.com

Abstract : This Classroom Action Research was motivated by the low learning outcomes of fifth grade students at SDN Pandeanlamper 02 on theme 8. The low class activities and the lack use of learning media caused the decline of student's motivation and enthusiasm during the learning process. The percentage of learning outcomes that have completed the KKM was 47% with average score of 66,65. This research aimed to improve student learning outcomes in learning theme 9 through the flipped classroom model with interactive media. The Classroom Action Research was carried out in three cycles. The subjects of this research were the fifth-grade students of SDN Pandeanlamper 02, totaling 34 students. The data in this research were obtained through observation, tests, and documentation. The results after doing research using the flipped classroom model with interactive media in the first cycle 47% completed the KKM with an average of 71,66, the second cycle increased 28% to 75% completing the KKM with an average of 77,08, and the third cycle increased 16% to 91% completing the KKM with an average of 84,89. So it can be concluded that the flipped classroom learning model with interactive media can increase student activity and learning outcomes in learning theme 9 for fifth grade in the second semester of SDN Pandeanlamper 02 Semarang.

Keyword : learning outcomes, flipped classroom, interactive media

Abstrak : Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pandeanlamper 02 pada pembelajaran tema 8. Keaktifan peserta didik rendah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga minat dan antusias peserta didik saat proses pembelajaran kurang. Prosentase hasil belajar yang tuntas KKM yaitu sebesar 47% dengan nilai rata-rata 66,65. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 melalui model *flipped classroom* dengan media interaktif. Penelitian Tindakan Kelas ini, dilaksanakan selama tiga siklus. Subyek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Pandeanlamper 02 dengan jumlah 34 orang. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian setelah dilakukan tindakan menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif, hasil belajar peserta didik siklus I sebesar 47% tuntas KKM dengan rata-rata 71,66. Siklus II meningkat sebanyak 28% menjadi 75% tuntas KKM dengan rata-rata 77,08 dan siklus III meningkat 16% menjadi 91% tuntas KKM dengan rata-rata 84,89. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dengan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 kelas V semester II SDN Pandeanlamper 02 Semarang.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Flipped classroom*, Media Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu

melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya

untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil) (Arifin, 2014: 39). Oleh sebab itu, bimbingan harus diberikan kepada anak sejak dini untuk mengetahui kecerdasan yang dimiliki seorang anak dan perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan menjadi manusia seutuhnya. Manusia senantiasa belajar sejak lahir sampai akhir hayatnya untuk menjadi lebih baik. Sekolah sebagai salah satu lembaga formal tempat belajar peserta didik, berfungsi sebagai sarana bimbingan peserta didik dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik kearah yang positif sehingga memperoleh ilmu pengetahuan.

Sudjana (dalam Al-tabany, 2014: 221) untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Perangkat pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan suasana belajar. Suasana belajar sebagai penunjang minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, diperlukan sarana pembelajaran sebagai fasilitas sebagai pendukung perkembangan peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar saja tetapi juga ditentukan oleh proses belajar. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan agar dapat mengembangkan suasana belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang optimal terutama saat pembelajaran daring seperti saat ini.

Berdasarkan observasi di SDN Pandeanlamper 02 diketahui bahwa Hasil belajar peserta didik rendah. Prosentase hasil belajar peserta didik sebesar 47% tuntas KKM dengan nilai rata-rata mencapai 66,65. Hal tersebut disebabkan karena keaktifan belajar peserta didik

pada pembelajaran tema 8 semester II masih rendah. Selain itu juga dipengaruhi oleh minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang, serta media pembelajaran belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik disebabkan karena minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring masih rendah sehingga berdampak juga terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Kuswandari (2014: 28) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Melalui pembelajaran yang bermakna dapat menerima materi pembelajaran dengan baik dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari. Hasil belajar merupakan suatu yang diperoleh dari proses pembelajaran baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (afektif). Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil yang diperoleh setelah belajar. Dalam mengukur hasil belajar berupa pengetahuan (kognitif) dapat dilakukan dengan tes.

Dari permasalahan di atas diperlukan metode pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan agar dapat mengembangkan suasana belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang optimal terutama saat pembelajaran daring seperti saat ini. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* dengan menggunakan media

yang menarik dan interaktif. Alasannya, karena dalam proses belajarnya peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum kelas virtual dimulai. Selain itu, model tersebut merupakan salah satu model pembelajaran yang relatif fleksibel untuk melaksanakan pembelajaran khususnya pada pembelajaran daring. Kegiatan belajar mengajar berupa berdiskusi, tanya jawab untuk membahas materi pembelajaran agar materi yang dipelajari dapat lebih bermakna dalam diri peserta didik dan penugasan. Selain itu peserta didik dapat mengonsultasikan atau menanyakan tentang materi atau masalah yang belum dipahami peserta didik.

Model *flipped classroom* dengan media interaktif diterapkan di kelas V pada pembelajaran tema 9 benda-benda disekitar kita. Media interaktif menurut Tania (dalam Satriansyah, 2016 : 18) Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui system dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Sebuah media dikatakan interaktif karena telah dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media yang digunakan berupa berupa *power point* ataupun media *audio visual*, video, gambar dan media pembelajaran lain yang menunjang aktivitas serta keaktifan belajar peserta didik seperti pemberian lembar kerja dan soal evaluasi berbasis online. Media dan Lembar kerja dibuat semenarik mungkin dan interaktif sehingga peserta didik tertarik dan semangat dalam mengerjakan tugas. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu bentuk antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sehingga jika peserta didik mampu melakukan aktivitas belajarnya dengan semaksimal mungkin tentu saja akan dapat meningkatkan ketrampilan kemampuan penguasaan terhadap materi yang dipelajari.

Flipped classroom adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya peserta didik mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami peserta didik (Fradila Yulietri 2015:7). Dengan mengerjakan tugas yang dalam pelaksanaannya secara daring dikerjakan di rumah didampingi guru, diharapkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dapat langsung dikonsultasikan dengan temannya atau dengan guru saat kegiatan virtual melalui google meet sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan. *Flipped classroom* merupakan suatu cara yang dapat diberikan oleh pendidik dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktik mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain. Dikembangkan dengan penggunaan media interaktif dalam pelaksanaannya.

Hal ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran bagi peserta didik yang dapat diakses peserta didik secara online maupun offline. Model *Flipped classroom* bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan tentang memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dnegan kegiatan diskisi dan bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *flipped classroom* dengan media

pembelajaran interaktif terdiri dari dua tahapan yaitu: 1) Asinkronus dan 2) Sinkronus. Pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan asinkronus dilaksanakan dengan memberikan bahan ajar dan video pembelajaran sebelum kegiatan sinkronus dimulai. Tujuannya agar peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu materi yang akan didiskusikan saat kegiatan sinkronus melalui google meet. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada saat google meet dibantu dengan media yang menarik dan interaktif sehingga aktivitas dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan beberapa permasalahan di kelas V SD Pandeanlamper 02 di atas, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Flipped classroom* dalam Pembelajaran Tema 9 Pada Peserta didik Kelas V Semester II SD Negeri Pandeanlamper 02”. Melalui penelitian ini, peserta didik tidak hanya dihadapkan pada penjelasan guru saja saat proses pembelajaran namun peserta didik diberikan keleluasaan untuk belajar dan mengembangkan kemampuannya dalam menerima materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati dan mempelajari video pembelajaran dan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Selain itu peserta didik juga terlibat aktif dalam memecahkan masalah dalam penugasan secara online.

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model *flipped classroom* dengan media interaktif pada pembelajaran tema 9 di kelas V Semester II SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang.

METODE

Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu peserta didik Kelas V SD Negeri Pandeanlamper 02 Semester II Tahun ajaran 2020/202 yang berjumlah 34 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Data yang dianalisis, yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dihasilkan dari pengukuran. Analisis data hasil belajar didapat dari penilaian soal evaluasi. Tujuannya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V semester II SD Negeri Pandeanlamper 02 tahun pelajaran 2020/2021 pada pembelajaran tema 9 benda-benda di sekitar kita. Data tersebut kemudian dianalisis nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar peserta didik dan menghitung rata-rata perolehan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana (2009), cara menghitung persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Prosentase Ketuntasan

f = Jumlah Peserta Didik yang telah mencapai KKM

N = Jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan rumus menghitung rata-rata kelas sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

x = rata – rata kelas (mean)

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

N = Banyaknya Siswa

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu “Ketuntasan belajar diperoleh sekurang-kurangnya 80% dari peserta didik dan diperoleh capaian rata-rata hasil belajar sebesar $\geq 80,00$ ”.

Ada tiga (3) Siklus perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, yaitu Siklus I, Siklus II, dan siklus III. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data (Pengamatan) dan refleksi. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

1. Pra Siklus

Pembelajaran pra siklus dilaksanakan pada tema 8 Lingkungan sahabat kita. Pada tahap ini saat pembelajaran berlangsung teridentifikasi berbagai masalah yang muncul di kelas, kemudian peneliti berencana melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

1. Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I mengacu pada hasil observasi pra siklus yang dilaksanakan pada pembelajaran tema 9 subtema 1. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran maka disusunlah perencanaan sebagai berikut: 1) Penyusunan perangkat pembelajaran, RPP, Media, bahan ajar, perangkat evaluasi. 2) Menyiapkan lembar observasi. 3) Penentuan pelaksana observasi.

Perangkat pembelajaran RPP disesuaikan Langkah-langkah kegiatan dengan model *Flipped classroom*. Pembelajaran dilakukan menggunakan media *power point* yang terdapat gambar agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Perangkat evaluasi dan LKPD diberikan melalui google form.

2. Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II mengacu pada hasil observasi siklus I yang dilaksanakan pada pembelajaran

tema 9 subtema 2. Penyusunan perangkat pembelajaran disempurnakan kembali berdasarkan hasil refleksi dari siklus I yaitu menyesuaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada RPP, menyesuaikan media aplikasi online yang lebih menarik dan memberikan kuis pembelajaran pada kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif serta dapat lebih mengingat materi yang dipelajari.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran sama-sama menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* tetapi bedanya terletak pada Langkah pembelajaran serta media yang digunakan. Pada siklus I pelaksanaan menggunakan media *power point* namun tidak terdapat kuis dalam pelaksanaan pembelajarannya sedangkan pada siklus II terdapat kuis. Perbedaan lainya juga terdapat pada media aplikasi online yang digunakan pada penugasan peserta didik, pada siklus I LKPD dan soal evaluasi diberikan melalui google form dan pada siklus II melalui liveworksheet.

3. Siklus III

Pelaksanaan Tindakan kelas siklus III mengacu pada hasil observasi siklus II yang dilaksanakan pada pembelajaran tema 9 subtema 3. Pada perencanaan siklus III disesuaikan kembali dari hasil refleksi siklus II. Penyesuaian dan penyempurnaan perangkat yang dilakukan dari RPP yang dibuat dimana kegiatan pembelajaran akan disesuaikan dengan menambahkan pelaksanaan diskusi penugasan, dan media yang digunakan menggunakan *sway* agar memudahkan guru saat mempersentasikan video saat google meet. Pemberian LKPD dan soal evaluasi melalui liveworksheet seperti pada siklus II namun pada siklus III soal pada LKPD dibuat lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih senang

dan tidak merasa bosan saat mengerjakan.

Pada siklus II dan III pelaksanaan pembelajaran sama-sama menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dan pemberian penugasan melalui live worksheet, tetapi bedanya terletak pada langkah pembelajaran serta media yang digunakan. Pada siklus II pelaksanaan menggunakan media *power point* yang terdapat gambar, serta kuis pembelajaran. Sedangkan pada siklus III pelaksanaan pembelajaran menggunakan Sway yang terdapat video dan guru menyiapkan media untuk kuis pembelajaran melalui PPT. pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hanya sebatas diskusi tentang materi dan kuis pembelajaran, sedangkan pada siklus III peserta didik selain diajak untuk berdiskusi tentang materi juga diarahkan untuk membahas penugasan melalui liveworksheet sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan tidak kesulitan dalam pemecahan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya permasalahan di kelas V SD Negeri Pandeanlamper 02, peneliti dengan arahan pembimbing Penelitian Tindakan Kelas dan Observer melakukan perbaikan pembelajaran siklus I hari Selasa dan Rabu tanggal 23-24 Maret 2021. Tujuan perbaikan pembelajaran bagi peserta didik kelas V, yaitu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 1. Strategi yang digunakan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan media interaktif. Dari hasil observasi siklus I meliputi pertemuan 1 dan pertemuan 2 diperoleh data hasil belajar berikut ini:

Tabel 1. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I
Tuntas KKM	47%	47%
Tidak Tuntas KKM	53%	53%
Rata-Rata	66,65	71,66

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, prosentase hasil belajar peserta didik yang semula sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *Flipped classroom* menggunakan media interaktif yaitu sebesar 53% belum tuntas dan 47% tuntas KKM dengan rata-rata 66,65. Setelah diberikan prosentase ketuntasan masih sama yaitu sebesar 47% tuntas KKM dan 53% belum tuntas dari KKM yang ditentukan yaitu sebesar 73,00 namun, rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan menjadi 71,66. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I belum menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik belum terbiasa untuk diajak berdiskusi. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik masih merasa takut dan malu. Pemecahan masalah peserta didik masih kurang sehingga guru perlu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah dengan memperbanyak Latihan soal, diskusi kecil dalam pembelajaran dan mengadakan kuis pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai indikator keberhasilan penelitian oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Peneliti

dengan arahan pembimbing Penelitian Tindakan Kelas dan Observer melakukan perbaikan pembelajaran siklus II hari Selasa dan Rabu tanggal 30-31 Maret 2021. Strategi yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran flipped classroom. Perbedaannya terlihat pada media yang digunakan. Media pembelajaran pada siklus I adalah power point sajat tanda disertai kuis pembelajaran sedangkan pada siklus II media power point dilengkapi dengan kuis pembelajaran yang terdapat pembahasan soalnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima materi. Perbedaan lainnya terdapat pada media aplikasi online yang digunakan untuk pemberian penugasan kepada peserta didik. Pada siklus I pemberian penugasan melalui google form peserta didik hanya sebatas mengerjakan soal tanpa gambar atau cara pengerjaan soal yang menarik sedangkan pada siklus II pemberian penugasan melalui liveworkheet sehingga sehingga lebih menarik dan interaktif. Pada simulasi perbaikan pembelajaran siklus II terlihat sangat jauh berbeda karena peneliti bersama observer telah melakukan refleksi yang membantu dalam perbaikan siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II peserta didik terlihat sangat termotivasi dalam pembelajaran. Perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih terarah dan peserta didik menunjukkan keantusiasanya dalam mengikuti pembelajara. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Dari hasil observasi siklus II meliputi pertemuan 1 dan pertemuan 2 diperoleh data hasil belajar berikut ini :

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil belajar Siklus II

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Tuntas KKM	47%	75%
Tidak Tuntas KKM	53%	25%
Rata-Rata	71,66	77,08

Prosentase data hasil belajar peserta didik setelah diberikan tidakan menggunakan model pembelajaran *Flipped classroom* menggunakan media interaktif pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang pada siklus I semula 47% dari peserta didik dinyatakan tuntas KKM, 53% belum tuntas dengan rata-rata 71,66. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan menjadi 75% dari peserta didik tuntas KKM, 25% belum tuntas dengan rata-rata 77,08. Peningkatan tersebut disebabkan karena peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus II menjadi lebih aktif dan lebih berani dalam diskusi. Dengan adanya kuis pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memecahkan masalah. Perolehan prosentase dan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat namun belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Peneliti dengan arahan pembimbing Penelitian Tindakan Kelas dan Observer melakukan perbaikan pembelajaran siklus III hari Selasa dan Rabu tanggal 06-07 April 2021. Strategi yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran flipped classroom. Perbedaannya terlihat pada media yang digunakan dan langkah pembelajaran pada saat diskusi. Pada

siklus II media yang digunakan hanya menggunakan power point disertai kuis pembelajaran sedangkan pada siklus III media yang digunakan adalah Sway yang disertai gambar-gambar dan video menarik sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar. Penggunaan sway juga memudahkan guru dalam mempresentasikan materi pada saat vicon melalui google meet. Selain menggunakan sway pada siklus III guru juga membuat kuis interaktif dengan power point sehingga pembelajaran lebih menarik. Perbedaan lainya terlihat juga pada Langkah pembelajaran dimana pada siklus II hanya bberhenti pada tahap diskusi dan kuis pembelajaran sedangkan pada siklus III peserta didik diajak untuk membahas penugasan LKPD melalui liveworksheet saat vicon sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pemecahan masalah. Pada siklus III guru juga mengajak peserta didik untuk bermain hypnotheaching sehingga peserta didik dapat lebih dekat dengan guru dan merasa nyaman sehingga tidak takut untuk menyampaikan pendapat. Dari hasil observasi siklus III meliputi pertemuan 1 dan pertemuan 2 diperoleh data hasil belajar berikut ini :

Tabel 3. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III

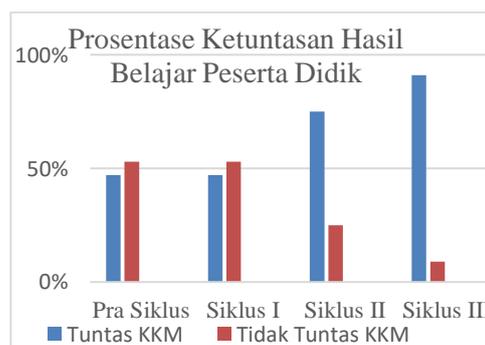
Kriteria	Siklus II	Siklus III
Tuntas KKM	75%	91%
Tidak Tuntas KKM	25%	9%
Rata-Rata	77,08	84,89

Berdasarkan tabel si atas, prosentase data hasil belajar peserta didik setelah diberikan tidakan menggunakan

model pembelajaran *Flipped classroom* menggunakan media interaktif pada siklus II yaitu sebesar 25% belum tuntas KKM dan 75% sudah tuntas dari KKM pada siklus III mengalami peningkatan yaitu sebesar 9 % belum mencapai KKM dan 91 % sudah mencapai KKM yang di tentukan. Capaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 77,08 sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 84,89. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus III mengalami kenaikan yang signigikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh aktivitas belajar peserta didik yang meningkat. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik baik dalam diskusi dan penyelesaian tugas juga meningkat. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Data perolehan nilai hasil belajar peserta didik pada siklus III telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, untuk itu penelitian dihentikan hanya sampai pada siklus III.

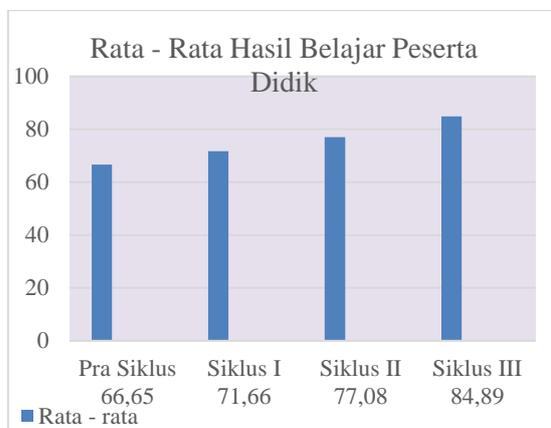
Berdasarkan uraian data hasil penelitian di atas model *flipped classroom* dengan media interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh turut mengalami peningkatan. Nilai hasil belajar peserta didik disajikan dalam bentuk diagram batang berikut ini:

Diagram 1. Prosentase Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik



Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus atau sebelum diberikan tindakan, kemudian meningkat pada siklus I, siklus II dan siklus III. Peningkatan prosentase nilai hasil belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan yaitu sebanyak 47% tuntas KKM, pada siklus I prosentase masih tetap 47% yang tuntas KKM, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 75% peserta didik dinyatakan tuntas KKM dan siklus III 91% dari peserta didik tuntas KKM. Hal ini juga dipengaruhi oleh meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif sehingga hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Didukung oleh teori Piaget (dalam Al-Tabany, 2014:31) perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Selain prosentase perolehan hasil belajar peserta didik juga diketahui data rata-rata hasil belajar sebagai berikut:

Diagram 2. Peningkatan Rata - Rata Hasil Belajar Peserta Didik



Berdasarkan diagram di atas, peningkatan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan yaitu sebanyak diperoleh 66,65. Pada siklus I meningkat menjadi 71,66, pada siklus II kembali meningkat menjadi 77,08 dan pada siklus III menjadi sebesar 84,89. Berdasarkan uraian data rata-rata terbukti adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *fipped classroom* dengan media interaktif. Pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini disukung dengan teori Kuswandari (2014:28) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Selama proses belajar menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif peserta didik diupayakan untuk melakukan suatu percobaan sendiri untuk mendapatkan suatu hal baru yang belum dimengerti sebelumnya sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat. Melalui percobaan daya ingat akan lebih kuat karena peserta didik melalui sendiri dan dengan ilmu yang dimiliki peserta didik dapat mengembangkan penemuan yang lain. Dikuatkan oleh teori Brunner (dalam Purwanto, 2014: 42) belajar menjadi bermakna apabila dikembangkan melalui eksplorasi penemuan.

Model pembelajaran *flipped classroom* dengan media interaktif menitik beratkan pada kemampuan peserta didik dalam pengamatan, pemahaman, penerapan, analisis,

evaluasi, keaktifan, antusias, serta komunikasi selama proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam belajar kemudian mengkaitkan informasi baru dalam sebuah konsep yang relevan dengan materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu peserta didik juga dapat menggali ilmu dari kegiatan diskusi, memahami dan mampu memecahkan masalah dengan baik. Media yang interaktif digunakan sebagai pelengkap untuk menunjang aktivitas proses pembelajaran agar lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Suasana yang menyenangkan membuat peserta didik dapat lebih aktif dan berani dalam proses belajar. Penggunaan model *flipped calssroom* dengan media interaktif dapat menguatkan ingatan peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembahasan tersebut didukung kuat oleh teori Ausubel (dalam Dahar, 2011; 95) bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Peningkatan hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 9 dikatakan meningkat jika didapat ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik dan diperoleh capaian rata-rata hasil belajar sebesar $\geq 80,00$. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh peningkatan keaktifan dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif. Dengan demikian hasil penelitian ini sesuai dengan teori Priansa (2015: 64) keaktifan

belajar yang dialami peserta didik berhubungan dengan aktivitas yang terjadi baik secara fisik maupun nonfisik.

Dari hasil pengamatan meningkatnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terlihat selama proses diskusi saat pembelajaran dan hasil pekerjaan peserta didik dari penugasan LKPD serta soal evaluasi. Hal ini juga dipengaruhi oleh peningkatan kemampuan peserta didik dalam, menerapkan konsep yang dipelajari oleh peserta didik, dan menyimpulkan hasil pengamatan. Didukung oleh teori Dimiyati dan Mudjiono (2009:45) Keaktifan adalah peserta didik yang aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha dengan seluruh anggota badannya cara mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Adapun penelitian yang relevan sebelumnya dilakukan oleh Rika Winda Yunita dengan judul “Penerapan Strategi *Flipped classroom* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Ponorogo Tahun Ajaran 2017/2018” menunjukkan hasil penelitian bahwa penerapan strategi *Flipped classroom* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 52% siklus 1 menjadi 79% pada siklus 2. Diperoleh hubungan positif antara kualitas laporan portofolio dan nilai kuis.

Penelitian lain yang relevan yaitu sebelumnya dilakukan oleh Sumarni (2021) berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Model Pembelajaran *Flipped classroom* pada Peserta Didik Kelas V Semester 1 SDN Prapagan 02

Tahun 2020/ 2021". Penelitian tersebut dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Prapagan 02 jeruklegi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar ditunjukkan pada, kondisi awal rata-rata hasil belajar, yaitu 73,07% dengan persentase ketuntasan 38,46%, meningkat pada siklus I rata-rata hasil belajar menjadi 79,23 dengan persentase ketuntasan 69,23 %, pada siklus II rata-rata hasil belajar menjadi 96 dengan prosentase ketuntasan 100 %.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti tersebut terletak pada fokus permasalahan dan materi pelajaran. Penelitian ini fokus hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 benda-benda di sekitar kita, sedangkan penelitian yang dilakukan Sumarni hanya fokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Selain penelitian yang dilakukan oleh Sumarni, penelitian relevan lainnya yaitu yang dilakukan oleh Meyla Kurniawati, dkk (2019) yang berjudul "Penerapan *Blended Learning* Menggunakan Model *Flipped classroom* berbantuan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Matematika SMP". Hasil Penelitian ini yaitu Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik, hasil belajar peserta didik berada pada kategori cukup, terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik laki-laki dengan perempuan, dan tanggapan peserta didik berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan ketiga penelitian diatas, memiliki kesamaan yaitu sama-sama menerapkan model *Flipped classroom* untuk mengetahui dan memecahkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian di atas adalah penerapannya dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *flipped classroom*

dengan media interaktif dan materi pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* dengan media interaktif menunjukkan adanya perbaikan proses. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan membuat peserta didik dan guru saling berkomunikasi aktif dalam pembelajaran. Didukung dengan kegiatan guru yang mengajak peserta didik melakukan permainan *hypnotheaching* sehingga peserta didik lebih merasa nyaman saat belajar dan tidak takut dalam berpendapat di kelas. Penerapan model *flipped classroom* mampu memberikan respon positif terhadap minat dan motivasi peserta didik saat berdiskusi pemecahan masalah, berdiskusi pembahasan tugas melalui *liveworksheet* sehingga dalam peserta didik dapat menyelesaikan penugasan dengan baik. Pembahasan ini dikuatkan oleh teori Mc. Donald (dalam Sardiman, 2014: 73) bahwa motivasi adalah perubahan dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan maka diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Flipped classroom* dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 kelas V semester II SD Negeri Pandeanlamper 02 Semarang. Berdasarkan hasil analisis sebelum diberikan tindakan sebanyak 47% dari peserta didik dinyatakan tuntas KKM dengan rata-rata 66,65. Setelah diberikan

tindakan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan media interaktif pada siklus I diketahui 47% dari peserta didik dinyatakan tuntas KKM dengan rata-rata 71,66. Siklus II hasil belajar meningkat signifikan 28% menjadi 75% dari peserta didik dinyatakan tuntas KKM dengan rata-rata 77,08. Siklus III kembali 16% menjadi 91% dari peserta didik dinyatakan tuntas KKM dengan rata-rata 84,89. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus III. Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah memenuhi indikator yang ditentukan oleh peneliti yaitu ketuntasan belajar diperoleh sekurang-kurangnya 80% dari peserta didik dan diperoleh capaian rata-rata hasil belajar sebesar $\geq 80,00$.

Berdasarkan simpulan di atas peneliti memberikan saran antara lain: 1) Bagi guru, model pembelajaran *flipped classroom* dapat dicoba diterapkan pada materi dan media lainnya dalam pembelajaran. 2) Bagi peserta didik, dalam mengikuti kegiatan diskusi dengan sungguh-sungguh karena dapat bermanfaat kedepannya. 3) Bagi Peneliti, selanjutnya, peneliti lain diharapkan terus mengembangkan penelitian tindakan kelas ini karena penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Zaenal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*: Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fradila Yulietri, Mulyoto, Leo Agung, "Model *Flipped classroom* Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS*, Vol. 13 No. 2 (September 2015),h.6.
- Kuswandari, Martanti. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Peserta didik Kelas IV SDN Tirtoadi Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. https://eprints.uny.ac.id/12988/1/Skripsi_Martanti%20Kuswandari_07108248306.pdf (Diakses 04 Januari 2021).
- Meyla Kurniawati, dkk. 2019. Penerapan *Blended Learning* Menggunakan Model *Flipped classroom* Berbantuan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas lambung Mangkurat*.
- Purwanto, 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yokjakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Gravindo Persada.

- Satriansyah, Edi.M. 2018. Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darrussalam. Banda Aceh.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarni. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Model Pembelajaran *Flipped classroom* pada Peserta Didik Kelas V Semester 1 SDN Prapagan 02 Tahun 2020/ 2021. *Journal of Education Research* 3(3).
- Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Citar Intrans Selaras
- Yunita, Rika Windi, 2018. Penerapan Strategi *Flipped classroom* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Ponorogo Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi (S1). Universitas Muhammadiyah Ponorogo