

## Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka

Yenny Anggreini Sarumaha<sup>1\*</sup>, Enny Zarvianti<sup>2</sup>, Cundra Bahar<sup>3</sup>, Trisna Rukhmana<sup>4</sup>, Wulan Anna Pertiwi<sup>5</sup>, MS Victor Purhanudin<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Jl. Perintis Kemerdekaan Jl. Gambiran, Pandeyan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

<sup>2,3,4</sup>STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Jl. R.E. Martadinata No.2, Ps. Sungai Penuh, Kec. Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh, Jambi

<sup>5</sup>Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi, Jl. Fatah Laside, Kebun Handil, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Jambi

<sup>6</sup>UIN salatiga, Jl. Lkr. Sel. Salatiga No.Km. 2, Pulutan, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah  
yanggreini@gmail.com

### Abstract

Based on the results of observations at SMP Negeri 6 Kerinci, it is necessary to have meaningful learning that is able to involve students in all the activities carried out in the learning. The flipped classroom model is an alternative in the successful implementation of the independent curriculum. Besides that, the low student learning outcomes in learning and student learning activities need to be activated, this can be seen from the completeness of student learning which only reaches less than 45% and many student scores are below the KKM. role playing models in learning. This research is a Classroom Action Research (PTK) which consists of Pre-cycle, Cycle I, Cycle II and Cycle III. Each cycle ends with an evaluation. Each cycle consists of planning, implementation, evaluation and reflection. Based on the results of the research that has been carried out then the findings are analyzed in the field so that it can be concluded that the use of the flipped classroom model in increasing student learning activities for the development of an independent curriculum can increase student learning activities at SMP Negeri 6 Kerinci.

**Keywords:** flipped classroom, Learning Activities and Independent Curriculum

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 6 Kerinci perlu adanya pembelajaran yang bermakna yang mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut. Model flipped classroom merupakan suatu alternative dalam mensukseskan penerapan kurikulum merdeka. Disamping itu rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran serta aktivitas belajar siswa perlu diaktifkan, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang hanya mencapai kurang dari 45% dan nilai siswa banyak yang di bawah KKM, Untuk itu sangat dibutuhkan penggunaan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan model role playing dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Pada setiap siklus diakhiri dengan evaluasi. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis hasil temuan di lapangan sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan model flipped classroom dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 6 Kerinci.

**Kata Kunci :** flipped classroom, Aktivitas Belajar dan Kurikulum merdeka.

Copyright (c) 2023 Yenny Anggreini Sarumaha, Enny Zarvianti, Cundra Bahar, Trisna Rukhmana, Wulan Anna Pertiwi, MS Victor Purhanudin

Corresponding author: Yenny Anggreini Sarumaha

Email Address: yanggreini@gmail.com (Jl. Perintis Kemerdekaan Jl. Gambiran, Pandeyan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta)

Received 16 May 2023, Accepted 23 May 2023, Published 23 May 2023

## PENDAHULUAN

Secara bahasa definisi pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik (KBBI, 2016).

Tantangan terbesar dunia pendidikan di Indonesia adalah peningkatan kualitas pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing dan mampu beradaptasi dengan perubahan serta kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal ini dipandang penting karena menghadapi abad-21, manusia dihadapkan pada berbagai masalah yang timbul sebagai dampak globalisasi dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Era global ditandai dengan persaingan bebas di segala aspek kehidupan, perubahan yang cepat dan berbagai fenomena sosial yang sangat kompleks.

Pendidikan adalah jalan untuk setiap kemajuan serta perkembangan yang bermutu, karena dengan pendidikan kita dapat menciptakan kemampuan yang ada baik sebagai manusia pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Kualitas proses dan hasil belajar mengajar yang rendah menunjukkan bahwa interaksi antara siswa dengan sumber belajar seperti guru dan lingkungan tidak berjalan efektif sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal yang selanjutnya mengakibatkan mutu pendidikan menjadi rendah. Salah satu tindakan guru yang utama adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Dengan adanya seseorang dalam menempuh pendidikan akan menambah pengalaman, baik pengetahuan, sikap maupun perilaku.

Perkembangan mutu pembelajaran adalah salah satu landasan perkembangan pendidikan secara menyeluruh. Usaha perkembangan kualitas pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari usahaperkembangan kualitas manusia, baik dari segi kepribadian, kemampuan, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Kualitas pendidikan bergantung pada mutu pendidik dengan proses belajar mengajar mereka, oleh karena proses belajar mengajar adalah hal pokok dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara rasional.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar lebih kreatif, aktif dan bersemangat sehingga hasil belajar yang ingin dicapai dapat meningkat. (Trianto, 2010: 1).

Untuk menyikapi masalah hasil belajar, dibutuhkan suatu cara dan trik yang bias membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, satu diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Implementasi kurikulum merdeka (IKM) mulai dilaksanakan secara serentak di seluruh Indonesia pada tahun pelajaran 2022-2023. Dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka banyak model pembelajaran yang bisa digunakan. Dengan menerapkan banyak model pembelajaran yang bervariasi, harapannya kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah model

pembelajaran role playing.

Menurut Yulietri dkk (2015), flipped classroom adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa.

Flipped classroom adalah salah satu model atau metode belajar yang meminimalkan pengajaran langsung dari guru, dimana dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran terlebih dahulu di rumah, sedangkan kegiatan belajar mengajar di kelas hanya berupa pengerjaan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami saat belajar di rumah. Konsep model belajar flipped classroom pada dasarnya adalah apa yang dilakukan di kelas pada pembelajaran konvensional dikerjakan di rumah, sedangkan pekerjaan di rumah pada pembelajaran konvensional diselesaikan di kelas.

Model belajar flipped classroom pertama kali dikenalkan oleh J. Wesley Baker pada tahun 2000, dalam tulisannya berjudul *The classroom flip: using web course management tools to become the guide by the side*. Pada tahun yang sama, Lage, Platt dan Treglia juga melakukan penelitian dengan menggunakan istilah yang hampir sama yaitu *inverted classroom*. Beberapa istilah lainnya yang digunakan dalam berbagai penelitian yang menunjukkan pembelajaran flipped classroom adalah *just-in-time teaching* oleh Novak dan *inverted learning* oleh Barker.

Model pembelajaran flipped classroom adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran di luar kelas dengan tujuan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Sebaliknya, aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di rumah menjadi dilakukan di kelas. Guru sebagai fasilitator mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital berupa video untuk dipelajari siswa di rumah sehingga siswa sudah lebih siap belajar ketika di kelas.

Menurut Yulietri dkk (2015), flipped classroom adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa.

Menurut Milman (2012), flipped classroom adalah konsep belajar dengan dasar bahwa apa yang dilakukan di kelas pada pembelajaran konvensional menjadi dilakukan di rumah, sedangkan pekerjaan rumah pada pembelajaran konvensional dilakukan di dalam kelas.

Menurut Bergmann dan Sams (2012), flipped classroom adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, sementara apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah kini diselesaikan di kelas.

Menurut Johnson (2013), flipped classroom merupakan model pembelajaran yang meminimalkan pengajaran langsung dari guru, tetapi memaksimalkan pengajaran tidak langsung dengan dukungan materi yang dapat diakses secara daring oleh siswa.

Model pembelajaran dengan menggunakan metode flipped classroom dilaksanakan dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung oleh guru kepada siswanya dalam mengajarkan materi dan memaksimalkan waktu untuk berinteraksi satu sama lain dalam membahas permasalahan terkait. Pembelajaran flipped classroom lebih menekankan pada pemanfaatan waktu di dalam maupun di luar kelas agar pembelajaran lebih bermutu sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Menurut Adhitiya dkk (2015), model pembelajaran flipped classroom memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

***Kelebihan flipped classroom***

1. Siswa dapat mengulang-ulang video tersebut sehingga ia benar-benar memahami materi.
2. Siswa dapat mengakses video tersebut dari manapun asalkan memiliki sarana yang cukup bahkan bisa disalin melalui flashdisk dan didownload.
3. Efisien, karena siswa diminta untuk mempelajari materi di rumah dan pada saat di kelas, siswa dapat lebih memfokuskan kepada kesulitannya dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal berhubungan dengan materi tersebut.
4. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan video pembelajaran yang diberikan sehingga mendukung semangat belajar.

***Kekurangan flipped classroom***

1. Untuk menonton video, setidaknya diperlukan sarana yang memadai, baik komputer, laptop maupun handphone. Hal ini akan menyulitkan siswa yang tidak memiliki sarana tersebut.
2. Diperlukan koneksi internet yang lumayan bagus untuk mengakses video. Terutama apabila filenya berukuran besar, maka akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuka atau mengunduhnya. Ada cukup banyak siswa yang gaptek sehingga mereka memerlukan waktu yang lebih untuk mengakses video tersebut.
3. Siswa mungkin perlu banyak penopang untuk memastikan mereka memahami materi yang disampaikan dalam video dan siswa tidak mampu mengajukan pertanyaan ke instruktur atau rekan-rekan mereka jika menonton video saja.

Dengan desain pembelajaran dan model pembelajaran yang baik diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam bertanya, dan menjawab pertanyaan.

Aktivitas belajar siswa disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka sekolah akan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini untuk melihat efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka.

## **METODE**

Penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dan tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa SMP N 6 Kerinci, dengan jumlah siswa 31 orang, siswa laki-laki terdiri dari 11 siswa dan perempuan 20 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil penelitian dengan mengobservasi hasil aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model Flipped Classroom, data kualitatif bersumber dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Teknik analisis data kualitatif yaitu pengolahan data terhadap aktivitas siswa selama kegiatan penelitian setiap siklus, meliputi hasil observasi dari pengamat sampai refleksi.

Dengan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Pemanfaatan model Flipped Classroom dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam implementasi kurikulum merdeka Kurikulum merdeka.

Analisis Data untuk aktivitas siswa diambil dengan menggunakan jumlah persentase (%) pada lembar observasi aktivitas siswa setiap siklus. Setelah dijumlahkan kemudian dicari persentase nilai aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemudian berikutnya ditarik kesimpulan.

Menghitung ketuntasan belajar (persentase) dengan rumus sebagai berikut:  $P = \frac{F}{N} \times 100 \%$

Keterangan:

P = Hasil Persentase.

F = Frekuensi yang dicari persentasinya.

N = Number of Case. (Anas, 2015: 78-81).

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SMP Negeri 6 Kerinci. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri dari 20 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus.

Hasil penelitian pra siklus ternyata belum berhasil. Siswa masih ada yang belum aktif, kurang termotivasi untuk belajar dari persentase aktivitas dan hasil belajar di atas menunjukkan bahwa pada pra siklus keberhasilan siswa akan ditinjau lanjut pada siklus pertama.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada siklus 1, ternyata masih belum berhasil. Siswa masih ada yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini dibuktikan. Akhirnya guru mendekati siswa dengan memberi penjelasan, dorongan dan

memotivasi kepada siswa untuk belajar. Dari persentase hasil menunjukkan bahwa pada siklus pertama keberhasilan siswa akan ditinjaulanjuti pada siklus kedua.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan penerapan Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam implementasi Kurikulum merdeka pada siklus kedua ternyata masih belum berhasil. Siswa masih ada yang kurang aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Akhirnya guru mendekati dan memberi penjelasan dan memberi dorongan serta memotivasi untuk aktif dalam proses belajar. Dari persentase hasil di atas menunjukkan bahwa pada siklus kedua keberhasilan siswa akan ditinjau lanjuti pada siklus ketiga.

Hasil penelitian setelah pelaksanaan Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada siklus ketiga ternyata berhasil dengan baik. Siswa sudah aktif dan nilai rata-rata hasil belajar siswa diatas KKM. Dari persentase hasil diatas menunjukkan bahwa pada siklus ketiga siswa telah berhasil dengan baik.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas selama tiga siklus mengenai Pemanfaatan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, selanjutnya akan diuraikan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya. Pada bagian pembahasan ini, peneliti akan membahas mengenai (1) pemaknaan temuan penelitian dan (2) implikasi hasil penelitian.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan Pemanfaatan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil, keberhasilan tersebut dilihat dari ketercapaian indikator, keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti baik dari aktivitas maupun hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini guru sudah mampu menerapkan model integratif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka pada pembelajaran melalui pendekatan saintifik serta model dan media yang bervariasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan. Guru juga sudah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Agustin (2017) Penerapan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan cara memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberi tambahan nilai untuk siswa yang berani mengeluarkan pendapat didepan kelas, baik siswa

yang melakukan presentasi atau siswa yang memberi saran maupun komentar, sehingga siswa memiliki motivasi dan keberanian dalam memberikan komentar pada saat kegiatan presentasi. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas belajar siswa terbukti bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I hingga siklus III, secara berturut-turut yaitu: 16,27 (kriteria kurang aktif); 19,14 (kriteria cukup aktif); 24,13 (kriteria aktif).

Saat pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media gambar yang dirancang oleh guru. Didalam gambar tersebut terdapat berbagai bentuk aktivitas manusia. Saat guru menunjukkan media tersebut siswa sangat tertarik dan antusias untuk memperhatikan apa yang akan dijelaskan guru melalui media gambar tersebut, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pengertian inovatif yang dikemukakan oleh Slameto (2010:1) bahwa pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, dan tidak seperti yang biasanya dilakukan. Karena penggunaan gambar merupakan hal yang baru dan belum pernah diterapkan sebelumnya.

Karakteristik pembelajaran inovatif tersebut juga ditandai dari penerapan model inovatif yang bervariasi. Selama pelaksanaan tindakan penelitian guru tidak hanya terpaku pada satu model saja. Tetapi guru menerapkan berbagai model yang sebelumnya belum pernah diterapkan pada kelas VIII tersebut. Selain menerapkan model tersebut guru juga menggunakan metode Tanya jawab dan bermain peran. Penggunaan model inovatif tersebut juga diperlengkap dengan tugas yang tidak membosankan, sehingga siswa merasa senang dalam melaksanakan tugasnya. Pembelajaran kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

Melalui penggunaan model flipped classroom siswa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran seperti melakukan diskusi kelompok, tanya jawab, dan melaksanakan tugas yang diberikan guru baik individu maupun kelompok dengan bermain peran juga menambah kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran beberapa siswa aktif dalam kerja kelompok dan semangat dalam menyelesaikan tugas baik kelompok maupun individu. Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Salah satu cara lain yang diterapkan peneliti untuk menciptakan pembelajaran aktif secara klasikal yaitu dengan mengemas suatu pembelajaran dalam sebuah permainan. Kegiatan permainan tersebut dilakukan pada siklus III berdasarkan hasil refleksi pada siklus II dan I, karena pada siklus I belum semua siswa aktif dan pada siklus II masih ada sebagian siswa yang belum aktif dalam pembelajaran. Untuk itu guru perlu lebih memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran secara menyeluruh melalui permainan ini. Pada siklus I guru hanya menerapkan model role playing dan metode ceramah dan tanya jawab.

Flipped classroom adalah salah satu model atau metode belajar yang meminimalkan pengajaran

langsung dari guru, dimana dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran terlebih dahulu di rumah, sedangkan kegiatan belajar mengajar di kelas hanya berupa pengerjaan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami saat belajar di rumah.

Pada siklus I guru juga menerapkan metode ceramah, Menurut (Sriyono dalam Harsono, (2009:71-72) metode ceramah adalah penuturan dan penjelasan guru secara lisan. Dimana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya. Disamping metode ceramah juga diikuti sertakan metode tanya jawab. Sunarti (2010:74) menyatakan bahwa metode tanya jawab dan diskusi umumnya selalu dikombinasi secara terpadu, komprehensif dan sistematis mengenai berbagai informasi yang perlu penjelasan secara langsung (lisan). Oleh karena itu, terapan metode ceramah juga tergantung dari penggunaannya serta bagaimana para guru dapat mengatur strategi pembelajaran bagi peserta didik.

Walaupun guru sudah menerapkan model dan metode tersebut tetapi siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II guru masih menerapkan model dan metode yang sama dengan siklus I, tetapi guru mencoba menambahkan satu metode pembelajaran yaitu metode diskusi.

Didalam proses pembelajaran mengikutsertakan peserta didik secara aktif. Pembelajaran akan dapat berjalan efektif bila pengorganisasian dan penyampaian materi sesuai dengan kesiapan peserta didik. Sebagai seorang guru harus memilih suatu metode mengajar yang tepat. Sumarni dkk (2014:14) mengemukakan bahwa metode diskusi kelompok bertujuan memberikan kesempatan kepada tiap-tiap peserta didik untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional. Dengan keterlibatannya, peserta didik mampu menerima konsep yang disampaikan, dan mampu meraih prestasi yang menyenangkan.

Badariah (2013:4) menyatakan bahwa dengan adanya metode diskusi, diharapkan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perlu diadakan pengkajian ilmiah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dengan menggunakan metode diskusi terhadap hasil belajar siswa tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dengan menggunakan metode tersebut.

Setelah menerapkan model pembelajaran integratif, metode ceramah, diskusi dan tanya jawab pada siklus II, ternyata siswa masih ada yang belum aktif dan rata-rata hasil belajarnya masih dibawah KKM. Selanjutnya guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus III. Sama halnya dengan siklus II, Siklus III menerapkan model integratif, metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab tetapi pada siklus III ditambahkan dengan bermain peran. Wilujeng (2015:116) mengemukakan bahwa model bermain peran (role playing) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Sari (2013:10) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pengamatan langsung dan melakukan sendiri.

Hasil penelitian Wilujeng (2015:121-122) juga mengemukakan bahwa penerapan model bermain peran pada pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model bermain peran (role playing) menunjukkan hasil belajar yang sangat baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tampak. Dengan bermain peran siswa tidak hanya duduk dan membaca materi, tetapi merasa terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli. Dengan adanya aktivitas bermain peran membuat siswa senang dan lebih bersemangat dalam belajar.

Suci (2013:43-44) menyatakan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Hal ini terkait dengan teori belajar Dienes yang menekankan pada tahapan permainan. Salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, belajar sambil bermain, dan keefektifan pembelajaran yaitu role playing.

Terciptanya suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran tersebut terbukti dari ekspresi siswa yang menunjukkan kegembiraan dan perhatian siswa saat pembelajaran serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap keefektifan suatu pembelajaran yang terbukti dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar.

Perubahan peran guru dan siswa Salah satu manfaat dari metode flipped classroom adalah memberikan siswa lebih banyak tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Siswa menjadi lebih aktif dan dapat mengatur waktu ataupun tempat yang paling nyaman untuk belajar.

Kondisi pembelajaran dengan menggunakan model flipped classroom tersebut memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar. Dampak positif tersebut terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar jika dibandingkan saat guru belum menerapkan model flipped classroom.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis hasil temuan di lapangan sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan model flipped classroom dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 6 Kerinci dalam kurikulum merdeka.

## **REFERENSI**

- Adhitiya, E.N., Prabowo, A. dan Arifuddin, R. 2015. Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional Flipped Classroom dengan Peer Instruction Flipped terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education* 4.
- Agustin, M., Astuty, Y.N., & Rusdi. 2017. Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di smp negeri 15 kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1) : 66-72.
- Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badariah, N., 2013, Pengaruh metode diskusi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas XI SMA N 2 Bintang tahun pelajaran 2012/2013. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjung pinang.
- Bergmann, J., dan Sams, A. 2012. *Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day*. USA: Courtney Burkholder.
- Harsono, B. Soesanto & Samsudi., 2009. Perbedaan hasil belajar antara metode ceramah konvensional dengan ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem. *Jurnal PTM*, 9(2) : 71-79.
- Johnson, G.B. 2013. *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia.
- Milman, Natalie B. 2012. *The Flipped Classroom Strategy What is it and can it best be used?.* *Jurnal Internasional*, Vol.9, Issue 3: The George Washington University.
- Sari, E. W., 2013, Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV semester II SD Negeri I Gosono Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun 2012/2013, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta Jawa Tengah.
- Suci, T.A., 2013, peningkatan aktivitas dan hasil belajar bangun datar melalui tangram dengan penerapan model PAIKEM pada siswa kelas V SD N Pener 01 Kabupaten Tegal, Skripsi, Universitas Negeri Semarang Jawa Tengah.
- Slameto., 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarni, Abdullah & Imran, 2014. Penerapan metode diskusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kecil Toraranga pada mata pelajaran PKn pokok bahasan system pemerintahan kabupaten, Kota dan Provinsi. *Jurnal kreatif tadulako online*, 3(4):13-14.
- Sunarti, S., 2010. Hubungan penerapan metode ceramah, diskusi dan penugasan dengan hasil pembelajaran mata pelajaran IPS/Sejarah bagi peserta didik. *Jurnal ilmiah*, 1(1):72-74.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wilujeng, K., 2015. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIB SD N Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran*, 4(4) : 113-124.

Yulietri, F., Mulyoto dan Agung, Leo. 2015. 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.