

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model pembelajaran *Flipped Classroom*

a. Pengertian model pembelajaran

Model merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan (Mirdad & Pd, 2020). Model pembelajaran merupakan metode pengajaran yang ditunjukkan dari awal hingga akhir dan diberikan oleh guru dengan gaya tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran dianggap sebagai bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Penerapan model pembelajaran perlu mempertimbangkan dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Santosa dkk., 2020). Menurut (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat diterapkan dalam pembuatan bahan pembelajaran, penyusunan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) serta membimbing pembelajaran di dalam kelas dan lingkungan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran Flipped Classroom adalah suatu model pembelajaran terbalik (*Flipped*) dari model pembelajaran yang biasa diterapkan guru di kelas. Tidak seperti peraturan kelas tradisional, ketika guru menyampaikan materi melalui ceramah dan memberikan tugas sebagai tindak lanjut, namun pada pendekatan Flipped Classroom mengharuskan siswa untuk menonton video terlebih dahulu kemudian mencatat apapun yang tidak mereka pahami. Sehingga, sesi pembelajaran di kelas digunakan untuk diskusi kelompok memecahkan masalah dan mengerjakan tugas (Yanah dkk., 2018). Menurut (Putriani dkk., 2022) *Flipped classroom* adalah kegiatan pembelajaran di mana peserta didik menonton video atau materi pengajaran lain yang disediakan oleh guru secara mandiri di rumah atau sebelum kelas berlangsung, dan kemudian menggunakan waktu di kelas untuk proyek kelompok, sesi Tanya jawab dan penyelesaian proyek.

Ada dua kegiatan belajar pada model Flipped Classroom yaitu berlangsung di dalam kelas dan satu lagi di luar kelas. Peserta didik mempelajari materi di luar kelas menggunakan video yang disediakan guru, sementara kegiatan di dalam kelas melibatkan diskusi yang bertujuan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran dengan membalikkan langkah-langkah prosedur pembelajaran tradisional yang biasanya guru memberikan materi pada saat di dalam kelas menjadi

memberikan video materi pembelajaran secara mandiri sebelum peserta didik memulai pembelajaran di ruang kelas.

c. Langkah – langkah model pembelajaran *Flipped Classroom*

Adapun keunikan model pembelajaran Flipped Classroom dari model pembelajaran yang lain yaitu pada sintaks pembelajaran yang dilakukan dirumah dan di sekolah. Berikut merupakan Langkah-langkah model pembelajaran Flipped Classroom menurut (Chabibie, 2020) :

1. Sintaks 1 (Siswa mempelajari content digital di rumah).

Peserta didik secara mandiri melihat video materi pembelajaran yang telah dikirim melalui grup Whatsapp dan membuat catatan serta pertanyaan terkait materi yang belum dipahami

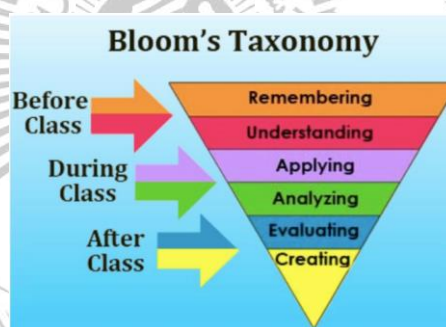
2. Sintaks 2 (menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas)

Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Di samping itu, guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) dari materi tersebut. Sedangkan yang dimaksud proyek pada model pembelajaran ini adalah lembar kegiatan yang dikerjakan oleh siswa. untuk menerapkan kemampuannya.

3. Sintaks 3 (mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pembelajaran)

Sebelumnya, guru telah memberitahukan bahwa pembelajaran akan dilakukan kuis/tes pada setiap akhir pertemuan sehingga siswa benar-benar memperhatikan setiap proses belajar yang dilalui.

Pada model *Flipped Classroom* terdapat kaitannya dengan *Bloom's Taxonomy*. Peserta didik telah mempelajari materi yang akan dibahas di kelas sebelum kelas dimulai. Sebelum kelas dimulai, peserta didik sudah mempelajari materi yang akan dibahas, dalam tahap ini kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik adalah mengingat (*remembering*) dan mengerti (*understanding*) materi. Dengan demikian pada saat kelas dimulai peserta didik dapat mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisis (*analyzing*) materi melalui yang kemudian dilanjutkan dengan mengevaluasi (*evaluating*) dan mengerjakan tugas berbasis proyek tertentu sebagai kegiatan setelah kelas berakhir (*creating*). Rangkaian proses di atas dijelaskan pada gambar 2.1 dibawah ini :



Gambar 2.1 Hubungan Bloom's Taxonomy dan Flipped Classroom

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Menurut Sonia (2022) dan Pratidiana dkk (2022) model pembelajarann *Flipped Classroom* memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Siswa dapat berulang kali menyaksikan video pembelajaran tersebut sehingga materi tersebut benar-benar siswa pahami.
- 2) Siswa dapat mengakses video pembelajaran tersebut dari manapun

- 3) Efisien, karena siswa di minta untuk mempelajari materi di rumah dan pada saat di kelas, siswa dapat lebih memfokuskan pada kesulitannya dalam memahami pokok bahasan ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pokok bahasan tersebut.
- 4) Siswa diupayakan untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan video pembelajaran yang diberikan sehingga mendorong semangat belajar.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Menurut Sonia (2022) dan Pratidiana dkk (2022) model pembelajarann *Flipped Classroom* memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Diperlukan sarana yang memadai baik komputer, laptop maupun handphone untuk menyaksikan content digital tersebut. Hal ini akan merumitkan siswa yang tidak memiliki fasilitas tersebut.
- 2) Penopang diperlukan oleh siswa untuk memastikan apakah mereka memahami materi yang disampaikan dalam video pembelajaran.

2. Media video

Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan atau gagasan yang dapat menarik minat siswa dianggap sebagai media pembelajaran (Moto, 2019). Video merupakan media yang menampilkan serangkaian gambar bergerak yang direkam atau diciptakan secara digital, sering kali dengan suara untuk menyampaikan informasi, bercerita atau menghibur (Yuanta, 2020). Media video merupakan salah satu media audio visual yang didalamnya menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, dan gerak. Media video digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan,

hiburan, pemasaran, pelatihan dan komunikasi massa (Kurniawati & Nita, 2018). Pada konteks pendidikan, video digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media video adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik untuk menyampaikan materi atau konten pendidikan dengan penggunanya.

3. Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup (biotik) dan makhluk tak hidup (abiotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan (Anggita dkk., 2023). Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersama dalam tema pembelajaran tertentu. Pada kurikulum merdeka IPA dan IPS dilebur menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Tujuan peserta didik mempelajari IPAS supaya peserta didik dapat meningkatkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila serta dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari peristiwa di kehidupan masyarakat, menguasai alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam melindungi, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengatur sumber energi alam serta

lingkungan dengan bijaksana; meningkatkan keahlian inkuiri untuk mengenali, merumuskan sampai menuntaskan permasalahan lewat aksi nyata (Pertiwi dkk., 2023)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup (biotik) dan makhluk tak hidup (abiotik) di alam semesta serta interaksinya dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

4. Materi Perubahan Energi

Istilah energi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *energia* yang berarti aktivitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian energi, yakni kemampuan untuk melakukan kerja yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Energi berasal dari sumber energi, sumber energi adalah sesuatu yang dapat menghasilkan energi, baik secara langsung maupun melalui proses konversi atau transformasi. Sumber energi terbesar di bumi adalah matahari (Tursinawati, 2017).

Energi itu kekal, artinya tidak dapat diciptakan. Energi juga tidak dapat dimusnahkan. Namun, energi bisa kita ubah bentuknya. Di dalam buku (Amalia dkk., 2021) Bentuk – bentuk energi sebagai berikut :

- a. Energi Kimia. Makanan dan minuman yang kita konsumsi dapat menghasilkan energi kimia yang dapat digunakan untuk beraktivitas. Zat-zat kimia yang terkandung pada makanan dan minuman mengalami reaksi kimia di dalam tubuh, sehingga menghasilkan energi. Contoh sumber

energi kimia untuk kegiatan manusia adalah gas, bensin, solar, batu bara, dan minyak tanah.

- b. Energi listrik. Energi listrik dapat kita temukan pada alat-alat elektronik di sekitar rumah, misalnya televisi dan radio. Televisi dan radio akan memperoleh energi listrik, kemudian energi listrik akan diubah menjadi energi cahaya dan bunyi pada televisi dan diubah menjadi energi bunyi pada radio.
- c. Energi panas. Energi panas (energi kalor) merupakan salah satu bentuk energi yang berasal dari partikel-partikel penyusun suatu benda. Setiap benda tersusun oleh partikel-partikel. Apabila partikel-partikel tersebut bergerak, maka benda tersebut akan menghasilkan energi panas. Contoh sumber energi panas adalah ketika kamu mencoba membuat api dari kayu kering yang digosok-gosokkan.
- d. Energi bunyi. Bunyi dapat dihasilkan oleh getaran partikel udara di sekitar sumber bunyi. Contoh sumber bunyi adalah ketika kamu memetik tali gitar atau memukul drum.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia menggunakan energi dengan mengubah bentuknya, setiap bentuk energi akan selalu memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Perubahan bentuk energi inilah yang dinamakan *transformasi* energi. *Transformasi* energi adalah perubahan suatu bentuk energi ke bentuk energi lainnya. Berikut contoh perubahan bentuk energi :

- a. Transformasi energi Panas

Matahari adalah sumber energi lain yang disediakan oleh alam. Matahari mampu menghasilkan energi panas dan energi cahaya. Selain itu, energi

matahari yang diolah juga dapat menjadi energi listrik dengan menggunakan panel surya.

5. Hasil Belajar

Belajar adalah upaya yang dilakukan dengan sadar oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang atau kelompok melalui kegiatan pembelajaran baik melalui pendidikan formal, informal, dan non formal, sehingga terjadi perubahan tingkah laku (Wicaksono & Iswan, 2019). Sedangkan hasil belajar adalah suatu kemampuan, keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus merupakan lambang keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk tujuan-tujuan pembelajaran (Arukah dkk., 2020).

Hasil belajar merujuk pada tiga komponen yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada Taksonomi Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan mengingat atau mengenal pengetahuan, serta pengembangan keterampilan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan minat, sikap, serta nilai-nilai sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

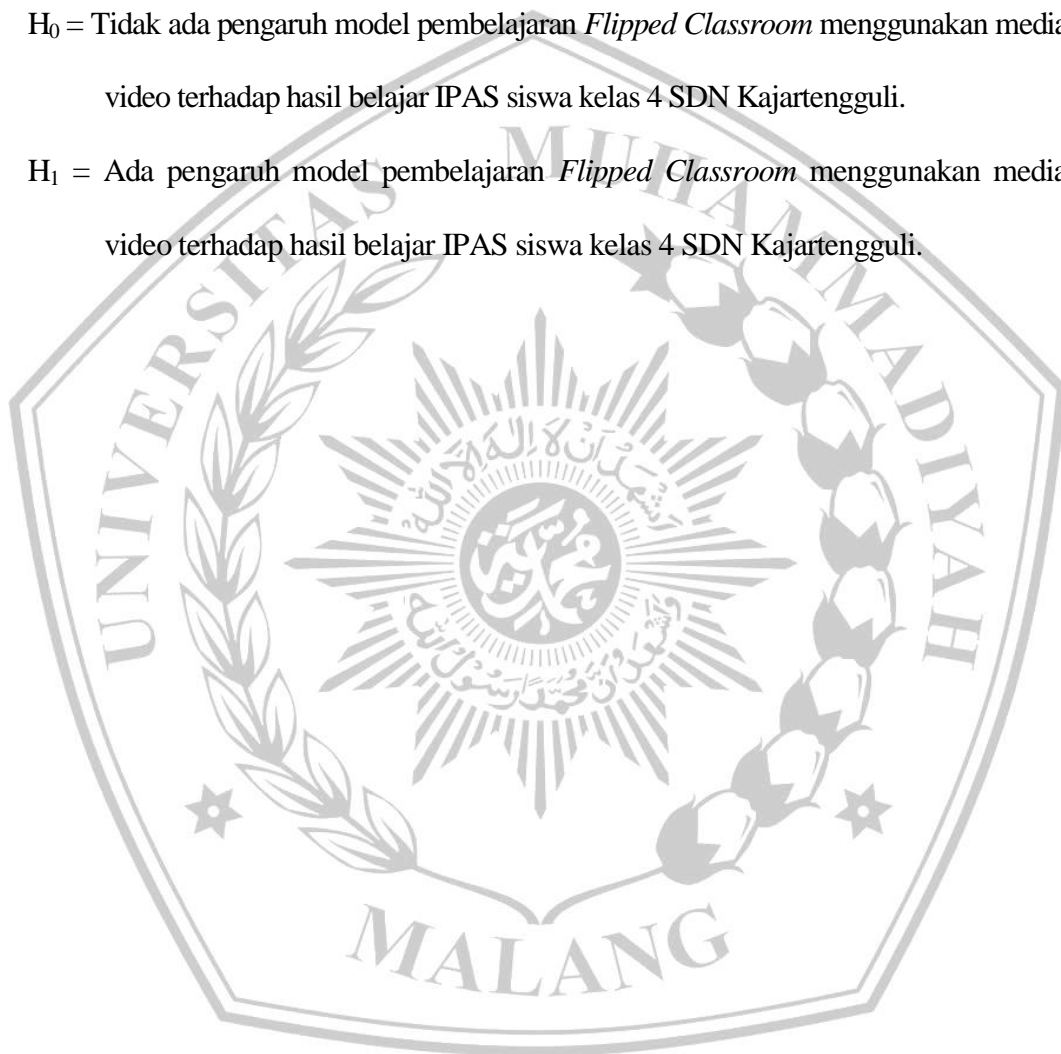
No	Identitas Penelitian & Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Putriani dkk., (2022) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika	Sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> terhadap hasil belajar peserta didik	Pada peneliti terdahulu mata pelajaran yang digunakan yaitu Fisika, jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>Quasi-Experimental Design</i> , Populasi yang digunakan yaitu kelas X-MIA 1 dan X-MIA 2 yang masing-masing kelas berjumlah 20 peserta didik, sedangkan pada peneliti sekarang mata pelajaran yang digunakan yaitu IPAS, jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>Pre-Eksperimental Design</i> dan populasi yang digunakan yaitu kelas 4 berjumlah 22 peserta didik
2.	Savitri & Meilana (2022) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> terhadap Pemahaman Konsep IPA Sekolah Dasar	Sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> di Sekolah Dasar	Pada peneliti terdahulu mata pelajaran yang digunakan yaitu IPA, jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan <i>Post-Test Only Control Group Design</i> , sedangkan pada peneliti sekarang mata pelajaran yang digunakan yaitu IPAS, jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif <i>Pre-Eksperimental</i> dengan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>
3.	Saputra & Mujib (2018) Efektivitas Model <i>Flipped Classroom</i> menggunakan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep	Sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> berbantuan media video pembelajaran	Pada peneliti terdahulu mata pelajaran yang digunakan yaitu matematika, jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>Quasi Experiment Design</i> , jumlah sampel yang digunakan yaitu 36 peserta didik, sedangkan pada peneliti sekarang mata pelajaran yang digunakan yaitu IPAS, jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>Pre-Eksperimental Design</i> , jumlah sampel yang digunakan yaitu 22 peserta didik

C. Hipotesis Penelitian

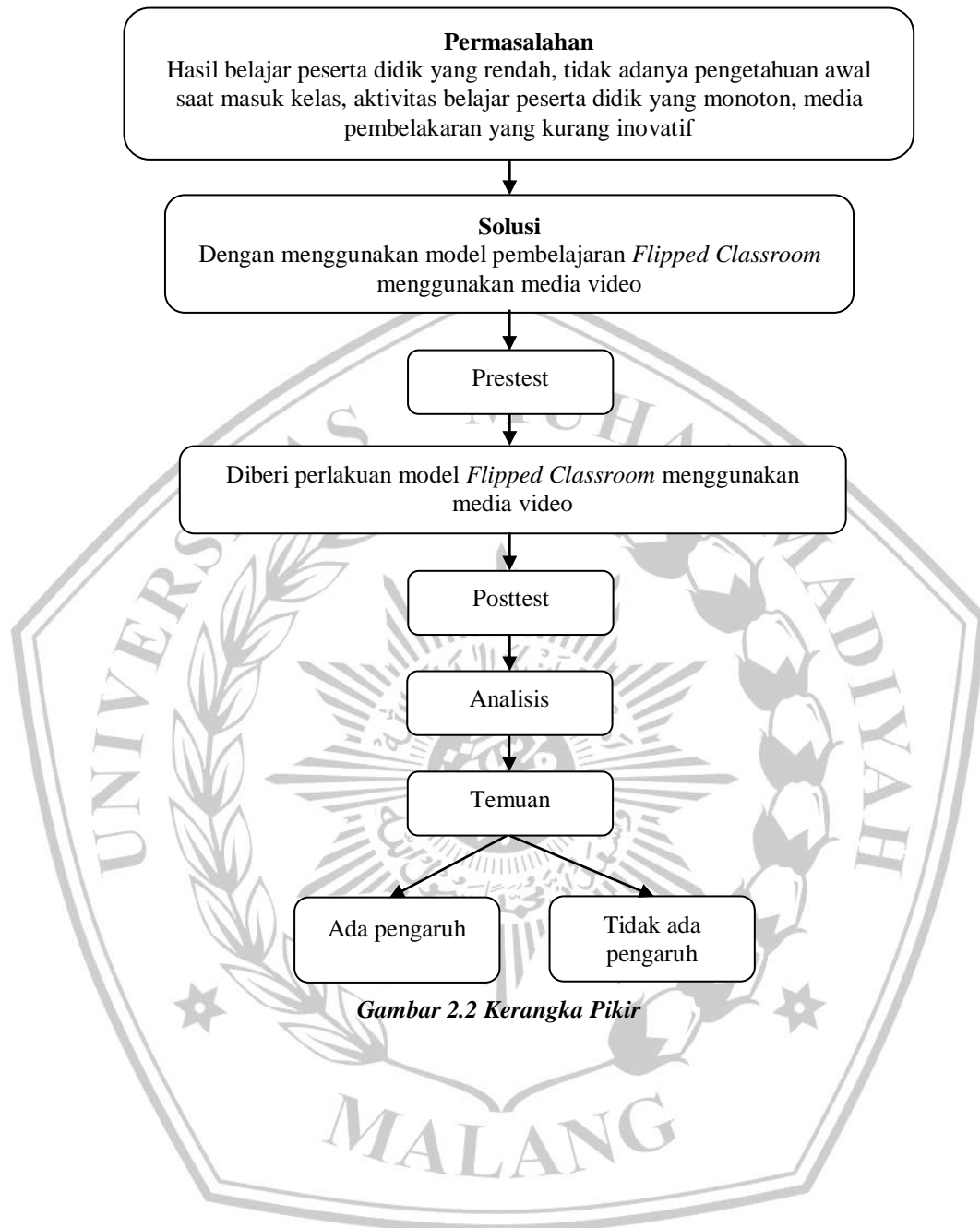
Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2010). Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan media video terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Kajartengguli.

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* menggunakan media video terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Kajartengguli.



D. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Kerangka Pikir