



**Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar
SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa**

Skripsi

Disusun dalam rangka penulisan skripsi
guna memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan

Oleh

SYELA NOVIANDANI

NPM. 19.32.0050

Dosen Pembimbing

Drs. Moh Fakih, M.Si

Ridha Sarwono, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNDARIS

2023

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa

Penulis : Syela Noviandani

NPM : 19.32.0050

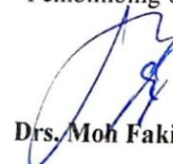
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : ...31-03-2023...

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Drs. Moh Fakih, M.Si
NIDN. 0629125801

Pembimbing Pendamping



Ridha Sarwono, M.Pd
NIDN. 0613126901

Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. H. Abdul Karim, MH
NIDN. 0617085701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa

Penulis : Syela Noviandani

NPM : 19.32.0050

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapkan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS pada ..12-4-2023

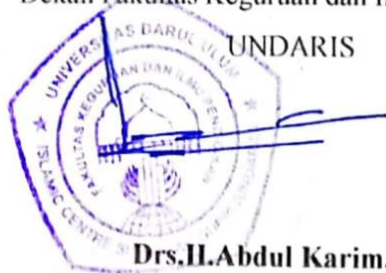
- | | | |
|------------|----------------------------|---------|
| 1. Ketua | Puji Winarti, M.Pd | (.....) |
| 2. Anggota | 1. Nimas Puspitasari, M.Pd | (.....) |
| | 2. Drs. Moh Fakih, M.Si | (.....) |
| | 3. Ridha Sarwono, M.Pd | (.....) |

Ungaran, ..15 April 2023.....

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNDARIS



Drs.IL.Abdul Karim, MII

NIDN. 0617085701

ABSTRAK

Syela Noviandani. 2023. *Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama: Drs. Moh Fakih, M.Si, Pembimbing Pendamping: Ridha Sarwono, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tugas uji kinerja yang dikerjakan di rumah pasti akan dibuatkan oleh orang tua siswa dan kurangnya waktu di sekolah untuk melakukan kegiatan uji kinerja yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP rendah. Rumusan masalahnya yaitu apakah terdapat pengaruh model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Post test-Only Control Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik pengambilan kelas secara acak atau *Cluster Random Sampling* dengan sampel 34 siswa (17 siswa di kelas Eksperimen dan 17 siswa di kelas Kontrol). Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Februari 2023 di SDN Pasekan 03 Ambarawa. Variabel-variabel yang diteliti meliputi: model pembelajaran *Flipped Classroom* dan hasil belajar SBdP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Analisis data menggunakan teknik analisis inferensial untuk mengetahui pengaruh hasil belajar SBdP yang berupa uji kinerja siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: model *Flipped Classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dengan adanya perbedaan hasil belajar pada kelas control dan kelas eksperimen. Hasil belajar pada kelas yang menggunakan model *Flipped Classroom* meningkat daripada kelas kontrol. Dengan adanya penelitian ini, adapun saran untuk sekolah adalah sebaiknya guru mengajarkan semua mata pelajaran yang ada dalam muatan pelajaran di sekolah sehingga kompetensi dasar siswa terpenuhi.

Kata kunci: Model Flipped Classroom, hasil belajar SBdP

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syela Noviandani
NPM : 19.32.0050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan tersebut.

Ungaran, 29 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Syela Noviandani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Orang yang sabar melebihi seorang pahlawan, orang yang menguasai dirinya melebihi orang yang merebut kota.

Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur. Damai sejahtera Allah, yang melampaui segala akal, akan memelihara hati dan pikiranmu dalam Allah.

Persembahan

Bapakku yang selalu memberikan semangat untuk selalu menjalani hidup.

Ibuku dengan kekuatan doa dan tak pernah lelah dengan nasehatnya.

Keluarga besarku yang setia menantiku dengan kehangatan cintanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model *Flipped Classroom* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. Drs. Hono Sejati, S.H, M.Hum, selaku Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Kabupaten Semarang.
2. Drs. H. Abdul Karim, M.H, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan ijin untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Puji Winarti, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan kemudahan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Moh Fakhri, M.Si selaku Pembimbing Utama yang dengan keikhlasan dan ketelitian memberikan bimbingan baik berupa motivasi dan masukan bagi penyusunan skripsi ini.
5. Ridha Sarwono, M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang dengan kesabaran membimbing dan mengarahkan peneliti baik saran dan petunjuk dari awal hingga akhir guna penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
7. Warsiti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pasekan 03 Ambarawa Kabupaten Semarang yang telah bersedia memberikan kemudahan dan perizinan dalam penelitian ini.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan berbagai pihak yang tidak dapat saya sebut satu per satu, yang telah banyak memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.
9. Kedua orang tua tercinta dan saudara-saudaraku yang menemani dengan penuh pengertian selama penulis menyelesaikan studi.

Teriring doa semoga kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat berkat yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Ungaran 15 Maret 2023

Peneliti



Syela Noviandani

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYAAN KEASLIAN	iv
MOTTO dan PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
a. Bagi Guru	4
b. Bagi Sekolah	4
E. Penegasan Istilah	4
1. Model <i>Flipped Classroom</i>	5
2. Hasil Belajar SBdP	5
3. Siswa SDN Pasekan 03 Ambarawa	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	7
1. Model <i>Flipped Classroom</i>	7

a. Pengertian <i>Flipped Classroom</i>	7
b. Langkah-Langkah <i>Flipped Classroom</i>	8
c. Kelebihan <i>Flipped Classroom</i>	10
d. Kekurangan <i>Flipped Classroom</i>	12
2. Hasil Belajar SBdP	13
a. Hasil Belajar	13
1) Pengertian Hasil Belajar	13
2) Faktor Pengaruh Hasil Belajar	14
3) Ranah Hasil Belajar	15
b. Pembelajaran SBdP	19
1) Pengertian Pembelajaran SBdP	19
2) Karakteristik Pembelajaran SBdP	20
3) Manfaat Pembelajaran SBdP	21
4) Materi SBdP	22
c. Hasil Belajar SBdP	25
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Penelitian	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Desain Penelitian	32
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	33
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	38
1. Profil Lokasi Penelitian	38
2. Sajian Data	40

3. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Penilaian	26
Tabel 2.2 Rubrik Penilaian	27
Tabel 3.1 Populasi dalam penelitian	34
Tabel 3.2 Klasifikasi Nilai Koefisien Korelasi	36
Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa di SDN Pasekan 03 Ambarawa	39
Tabel 4.2 Uji Normalitas	41
Tabel 4.3 Uji Homogenitas	42
Tabel 4.4 Uji Korelasi	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Desain Penelitian	33
Gambar 3.2 Uji Hipotesis 2 pihak	37
Gambar 4.1 Hasil Uji Hipotesis 2 Pihak	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	
a. Nilai Awal Siswa	50
 Lampiran 2	
a. Format Wawancara	52
b. Surat Ijin Penelitian	54
c. Surat Keterangan Selesai Penelitian	55
 Lampiran 3	
a. Silabus Kelas III	56
b. RPP Kelas Kontrol	58
c. RPP Kelas Eksperimen	60
d. Daftar Nilai Hasil Penelitian	64
 Lampiran 4	
a. Dokumentasi Hasil Penelitian	66
b. Kartu Bimbingan Mahasiswa	69
 Lampiran 5	
Daftar Riwayat Hidup Penulis	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan memasuki Taman Kanak-kanak yaitu lingkungan bermain dan belajar diluar rumah. Di Sekolah Dasar ini lah mereka akan mendapat bimbingan, ilmu pengetahuan baru, dan pendidikan formal dari seorang guru. Sekolah Dasar dikatakan penting karena sifat dan karakter dasar siswa yang mudah menerima dan memproses informasi sejak dini. Hal ini yang membuat pendidikan di Sekolah Dasar sangat menentukan keberhasilan siswa di sekolah lanjutan agar mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini.

Pentingnya pendidikan saat ini menuntut seseorang untuk menumbuh-kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan siswa pada suatu lingkungan belajar. Konteks interaksi dalam proses pembelajaran merupakan interaksi sosial yaitu hubungan antara individu dengan kelompok siswa (Sjafei, 2020). Proses pembelajaran tersebut dapat berupa diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Pencapaian keberhasilan siswa diukur dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa sudah mencapai KKM.

Pencapaian KKM harus dipenuhi semua mata pelajaran, salah satunya pembelajaran SBdP. Namun pada pertemuan di kelas, pembelajaran SBdP hanya diberikan waktu sekitar 2 jam pelajaran setiap minggunya. Hal tersebut menuntut guru untuk menggunakan waktu pembelajaran sebaik-baiknya. Padahal di dalam pembelajaran SBdP tidak hanya diajarkan tentang teori saja namun juga adanya praktek di kelas sehingga waktu 2 jam

tersebut sangatlah kurang untuk kegiatan pemberian materi dari guru dan kegiatan praktek.

Berdasarkan hasil observasi pada 11 Januari 2023 dengan dua orang guru kelas III di SDN Pasekan 03, diketahui bahwa proses pembelajaran SBdP yang terjadi adalah kekurangan waktu untuk praktek di sekolah dan penyampaian materi yang sangat kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa pun tidak mencapai KKM. Di sekolah ini guru menggunakan pembelajaran dengan ceramah dan dilanjutkan dengan praktek. Pembelajaran ini menjadikan siswa mempunyai sedikit waktu saja untuk praktek di kelas. Alokasi waktu yang terbatas menyebabkan siswa tidak mempunyai kesempatan memahami materi pelajaran terlebih dahulu dan tidak dapat menyelesaikan tugas praktek mereka. Selain itu, jika tugas praktek tersebut dijadikan tugas di rumah maka hasilnya tidak menjamin bahwa buatan tangan mereka sendiri namun dibuatkan oleh orangtua. Data hasil belajar pada aspek kognitif siswa yang dilihat dari nilai ulangan juga memperlihatkan hasil ulangan dibawah nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 7,00.

Hasil observasi tersebut didapat nilai ulangan harian mata pelajaran SBdP semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa di kelas IIIA dengan jumlah 17 siswa memiliki nilai rata-rata 62,00 dan prosentase pencapaian KKM hanya 41%. Sedangkan di kelas IIIB terdapat 17 siswa yang memiliki nilai rata-rata kelas 60,00 dengan prosentase pencapaian KKM hanya 35%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran SBdP di SDN Pasekan 03 Ambarawa belum menghasilkan hasil belajar siswa yang baik, sehingga peneliti ingin menerapkan model *flipped classroom* yang sudah banyak dipopulerkan dalam kegiatan belajar dengan jam pelajaran di sekolah yang singkat.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengemas model pembelajaran menjadi lebih fleksibel. *Flipped classroom* diharapkan mampu mengkondisikan siswa untuk tetap memperoleh materi dari guru secara

lengkap dan dapat memberikan waktu untuk siswa melakukan tes kinerja di depan guru.

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. Konsep *flipped classroom* telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang baik pada tingkat pendidikan.

Menurut Berrett, D (2012), *flipped classroom* memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum guru menyampaikannya di dalam kelas sehingga siswa lebih mandiri, siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi, dan siswa juga mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar SBdP .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang ingin dibahas pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

flipped classroom terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam pembelajaran SBdP serta sebagai bahan referensi untuk memahami permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru di sekolah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

- 1) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar SBdP siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa.
- 2) Sebagai referensi bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan bahan informasi untuk dapat membenahi dan meningkatkan hasil belajar mengajar. Sehingga para pembaca, guru atau pihak-pihak lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran SBdP.

E. Penegasan Istilah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu penegasan beberapa kata kunci yang perlu dijelaskan :

1. Model *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah perencanaan pembelajaran dimana proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran yaitu di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas.

Dalam penelitian ini langkah-langkah pembelajaran model *Flipped Classroom* adalah sebagai berikut:

- a. Di rumah, siswa diminta untuk menonton video pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru.
- b. Siswa datang ke kelas untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan
- c. Di kelas, siswa menerapkan kemampuan dalam uji kinerja.
- d. Kegiatan yang berlangsung di kelas dipandu menggunakan lembar kegiatan siswa (LKS).

2. Hasil Belajar SBdP

Arikunto (2009) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar penilaian kognitif melalui tes kinerja untuk mengukur hasil belajar siswa.

3. Siswa SDN Pasekan 03 Ambarawa

Siswa di sekolah yang dimaksud peneliti adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pasekan 03 Ambarawa dengan jumlah 17 siswa kelas IIIA dan 17 siswa kelas IIIB. Kelas IIIA adalah kelas dimana akan diberikan penerapan suatu model pembelajaran dalam pelajaran SBdP.

Berdasarkan penegasan istilah di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan model *flipped classroom* untuk mengetahui pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran SBdP siswa kelas III SD Pasekan 03 Ambarawa tahun ajaran 2022/2023.

F. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan : Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka : Deskripsi teori, penelitian relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian : Jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Deskripsi data, dan pembahasan.

BAB V Penutup : Simpulan, dan saran.

Lampiran : Nilai observasi, Silabus, RPP, hasil penilaian, dan dokumentasi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model *Flipped Classroom*

a. Pengertian *Flipped Classroom*

Flipped Classroom berasal dari kata *flip* yang terdiri dari beberapa kata berikut: (Bergmann and Sams, 2012)

- 1) *Flexibel environment* (lingkungan yang flexibel).
- 2) *Learning culture* (budaya belajar).
- 3) *Intentional content* (konten yang dibuat).
- 4) *Professional educator* (pendidik yang profesional).

Model belajar *flipped* pertama kali diperkenalkan 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*.

Berikut pengertian model pembelajaran *flipped classroom* dari beberapa sumber buku:

- 1) 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.
- 2) 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.

- 3) 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.
- 4) 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.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *Flipped Classroom* yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengacu pada pendapat Yulietri dkk (2015), bahwa *flipped classroom* yaitu model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, 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.

b. Langkah-Langkah *Flipped Classroom*

Menurut Bishop (2013) secara rinci langkah-langkah model pembelajaran *Flipped Classroom* sebagai berikut:

- 1) Fase 0 (siswa melihat sendiri video di rumah). Sebelum tatap muka, siswa belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya dengan menonton video pembelajaran karya guru itu sendiri ataupun video pembelajaran dari hasil *upload* orang lain.
- 2) Fase 1 (datang ke kelas untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang diberikan) Pada pembelajaran di kelas, siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

- 3) Fase 2 (menerapkan kemampuan siswa dalam proyek simulasi lain di dalam kelas). Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya pembelajaran dengan membantu siswa dalam penyelesaian tugas. Di samping itu, guru juga 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.
- 4) Fase 3 (mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran). Sebelumnya, guru telah memberitahukan bahwa pelajaran akan dilakukan kuis/tes pada setiap akhir pertemuan sehingga siswa benar-benar memperhatikan setiap proses belajar yang dilalui. Tugas guru adalah sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam pembelajaran serta menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi.

Adapun langkah-langkah penerapan *Flipped Classroom* menurut Aditiya dkk. (2015) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diminta untuk menonton video pembelajaran atau media lainnya yang dipersiapkan oleh guru di rumah pada pembelajaran sebelumnya.
- 2) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan belajar terlebih dahulu di rumah.
- 3) Langkah selanjutnya adalah siswa datang ke kelas untuk melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang berkaitan
- 4) Di kelas, siswa menerapkan kemampuan dalam proyek ataupun simulasi lainnya.
- 5) Kegiatan yang berlangsung di kelas dipandu menggunakan lembar kegiatan siswa (LKS). Tugas yang berkaitan juga diberikan dalam LKS.

Menurut Ulfa (2014) Langkah-langkah pembelajaran *flipped classroom* adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya.
- 2) Di kelas, siswa dibentuk berkelompok secara acak.
- 3) Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi dengan model kooperatif learning. Di samping itu, guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) dari materi tersebut.
- 4) Guru memberikan kuis/tes sehingga siswa sadar bahwa kegiatan yang mereka lakukan bukan hanya permainan, tetapi merupakan proses belajar, serta guru berlaku sebagai fasilitator dalam membantu siswa dalam pembelajaran serta menyelesaikan soal soal yang berhubungan dengan materi.

Berdasarkan uraian diatas, langkah-langkah pembelajaran *Flipped Classroom* yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengacu pada pendapat Aditiya dkk. (2015).

c. Kelebihan *Flipped Classroom*

Menurut Berrett, D (2012), *flipped classroom* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah berikut:

- 1) Siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum guru menyampaikannya di dalam kelas sehingga siswa lebih mandiri,
- 2) Siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi,
- 3) Siswa mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan,
- 4) Siswa dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran baik.

Menurut Basal (2015) kelebihan model *flipped classroom* antara lain:

- 1) Waktu di kelas lebih banyak
- 2) Kesempatan untuk pembelajaran yang dipersonalisasi
- 3) Kesempatan untuk belajar yang berpusat pada siswa
- 4) Interaksi antara siswa dan guru lebih banyak
- 5) Peningkatan motivasi siswa
- 6) Lingkungan belajar yang penuh dengan alat yang familiar

Menurut Ulfa (2014) kelebihan *flipped classroom* adalah:

- 1) Siswa dapat mengulang-ulang materi tersebut hingga ia benar-benar paham materi, tidak seperti pada pembelajaran biasa, apabila murid kurang mengerti maka guru harus menjelaskan lagi hingga siswa dapat mengerti .
- 2) Siswa dapat mencari informasi dari manapun yang mendukung materi tersebut
- 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *flipped classroom* adalah siswa lebih leluasa untuk belajar mandiri di rumah dan dapat mengulang-ngulang mempelajari materinya hingga siswa paham dan siswa lebih bertanggung jawab atas apa yang sudah dipelajari mandiri di rumah sehingga siswa lebih matang dan siap saat masuk kelas dan pembelajaran dimulai.

d. Kekurangan *Flipped Classroom*

Menurut Schiller (2013) kekurangan *flipped classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang baru mengenal model ini butuh adaptasi karena belajar mandiri di rumah, konsekuensinya mereka tidak siap dengan pembelajaran aktif di dalam kelas. Solusi masalah ini dengan cara memberikan kuis salah satunya online, di kelas, memberikan PR untuk referensi informasi.
- 2) Pekerjaan rumah (bacaan dan video) harus disesuaikan dengan hati-hati untuk mempersiapkan mereka pada kegiatan di kelas.
- 3) Membuat bahan ajar berkualitas yang bagus sangat sulit.

Sedangkan menurut Natalie (2012) mengatakan adapun kekurangan pembelajaran *flipped classroom* antara lain adalah :

- 1) Kualitas video mungkin sangat buruk.
- 2) Mengingat bahwa siswa dapat melihat video ceramah pada komputer mereka sendiri, kondisi di mana mereka kemungkinan melihat video ceramah menjadi pembelajaran yang tidak efektif.
- 3) Siswa tidak menonton atau memahami video karena itu mereka tidak siap atau belum cukup siap untuk kegiatan tatap muka.
- 4) Siswa mungkin perlu banyak penopang untuk memastikan mereka memahami materi yang disampaikan dalam video.
- 5) Siswa tidak mampu mengajukan pertanyaan ke instruktur atau rekan-rekan mereka jika menonton video saja.

Berdasarkan pendapat ahli di atas bahwa siswa membutuhkan adaptasi untuk belajar mandiri di rumah dan butuh waktu yang ekstra untuk benar-benar bisa memahami materi yang dipelajari di rumah. Siswa mencari informasi pendukung terkait materi baik buku paket atau internet karena siswa mengeksplor pengetahuan sendiri di rumah dan kekurangan dari strategi ini adalah

sulitnya mendesign bahan ajar yang mudah dipahami siswa dan berkualitas.

Berdasarkan uraian diatas adapun yang menjadi indikator model pembelajaran *flipped classroom* yaitu mempelajari materi pelajaran di rumah dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas.

2. Hasil Belajar SBdP

a. Hasil belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut para ahli ada beberapa pendapat tentang pengertian dari hasil belajar, yaitu menurut:

- a) Davis (dalam Slameto, 2003) berpendapat "Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil pembelajaran".
- b) Arikunto (2009) mengatakan bahwa "Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur".
- c) Sudjana (2013) mengatakan, "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".
- d) Arifin (2010) juga mengatakan "Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran".
- e) Jihad dan Haris (2010) mendefinisikan, "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran".

Hasil belajar merupakan penilaian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa itu sendiri sesuai kemampuan yang ia miliki. Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

2) Faktor-Faktor Pengaruh Hasil Belajar

Menurut Atmawarani (dalam Wildan 2014) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- a) Faktor internal meliputi kematangan untuk belajar, kemampuan dan keterampilan dasar untuk belajar, dorongan untuk berprestasi.
- b) Faktor eksternal meliputi suasana dan tempat belajar, pelatihan, penguat dan motivasi.

Faktor lain yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010) dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Faktor-faktor intern; faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan.
- b) Faktor-faktor ekstern; faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar

belakang kebudayaan), faktor sekolah (model mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, model belajar, dan tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari pendapat di atas tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat ditarik sebuah simpulan bahwa secara umum hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor intern (berasal dari pribadi siswa itu sendiri), dan faktor ekstern (berasal dari luar pribadi siswa).

3) Ranah Hasil Belajar

Tiga ranah dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar.

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom dalam Sudjana (2009) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- (1) *Knowledge* / Pengetahuan adalah tingkat belajar pengetahuan yang paling rendah tetapi sebagai prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman.
- (2) *Comprehension* / Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap suatu makna dalam suatu konsep.
- (3) *Application* / Aplikasi adalah penggunaan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) pada situasi kongkret atau situasi khusus.

- (4) *Analysys* / Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.
- (5) *Synthesis* / Sintesis adalah pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- (6) *Evaluation* / Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, model, materil, dll sehingga diperlukan suatu kriteria atau standar tertentu. Dalam penelitian ini akan ditekankan pada aspek aplikasi dan evaluasi.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut Sudjana (2009) sikap seseorang dapat diramalkan berubahnya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian ranah afektif tidak mendapat perhatian dari guru tetapi hasil belajar ranah afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif berdasarkan taksonomi Kratwohl dalam Sudjana (2009) terdiri dari lima aspek yakni :

(1) *Receiving* / penerimaan

Mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

(2) *Responding* / Partisipasi

Mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan. Kesediaan itu dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.

(3) *Valuing / Penilaian*

Mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap: menerima, menolak, atau mengabaikan; sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap batin.

(4) *Organization / Organisasi*

Mencakup kemampuan untuk membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala nilai: yang pokok dan selalu harus diperjuangkan, yang tidak begitu penting.

(5) *Characterization by evaluate or calue complex / Internalisasi nilai*

Mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa sehingga menjadi pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

c) *Ranah Psikomotor*

Ranah psikomotor menurut klasifikasi Simpson dalam Sudjana (2009) tingkatan keterampilan yaitu sebagai berikut:

(1) *Perception / Persepsi*

Mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan anatara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.

(2) *Set / Kesiapan*

Mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau

rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.

(3) *Guided response* / Gerakan terbimbing

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi). Kemampuan ini dinyatakan dalam gerakan anggota tubuh menurut contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan.

(4) *Mechanical response* / Gerakan yang terbiasa

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.

(5) *Complex response* / Gerakan kompleks

Mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat, dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan beruntun dan menggabungkan beberapa sub keterampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerak yang teratur.

(6) *Adjustment* / Penyesuaian pola gerakan

Mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

(7) *Creativity* / Kreativitas

Mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

b. Pembelajaran SBdP

1) Pengertian Pembelajaran SBdP

Pembelajaran merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan siswa dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu (Jihad & Haris, 2012). Dalam pembelajaran terdapat komponen yang saling berkaitan yaitu : guru, siswa, model, materi, media pembelajaran dan evaluasi. Tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah untuk memudahkan dan mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas yang menuntut guru untuk menggunakan ketrampilan dasar mengajarnya. Oleh sebab itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Seni budaya merupakan suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju (Sulastianto, 2010). Seni merupakan bagian dari budaya, jadi ruang lingkup budaya lebih besar daripada seni, dengan kata lain seni merupakan bagian dari aktivitas yang bernama budaya. Peran seni budaya adalah sebagai pembangun karakter untuk terus mendidik dan mengajarkan tentang kearifan-kearifan lokal pada generasi dengan dasar kesenangan dan kebutuhan untuk memahami seni budaya sebagai identitas pada daerahnya.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya

terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan siswa dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu yang menggunakan seni sebagai media pendidikan dengan mengakomodasikan kebutuhan siswa untuk kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Eny, 2014). SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang mempelajari tentang kesenian, kebudayaan, dan keterampilan. Namun banyak siswa khususnya di kelas rendah menganggap bahwa pelajaran SBdP adalah pelajaran yang hanya menggambar dan mewarnai saja. Sehingga banyak siswa yang kurang berminat dalam pelajaran tersebut. Padahal dalam pelajaran ini banyak hal yang dapat dilakukan oleh siswa secara aktif, efektif dan efisien, bahkan siswa dapat bermain sambil belajar sehingga dapat membantu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

2) Karakteristik pembelajaran SBdP

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan siswa dalam perkembangannya. Memberikan pelajaran ketrampilan pada anak sekolah dasar juga akan memberikan bekal keahlian kecakapan hidup yang nantinya akan dikembangkan pada tahap sekolah lanjutan.

Selain itu, dijelaskan dalam KTSP (Desyandri, 2008) menjelaskan bahwa pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memiliki sifat multilingual, multi dimensional dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna

pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi. Multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara.

3) Manfaat Pembelajaran SBdP

Pendidikan seni termasuk pendidikan estetika yang sangat bermanfaat bagi siswa seperti yang dikemukakan Djelantik, 2002, yaitu :

- a) Seni bermanfaat bagi siswa sebagai sarana memperdalam pemahaman tentang rasa indah pada umumnya dan pada kesenian itu sendiri pada khususnya.
- b) Memperluas pengetahuan dan menyempurnakan pengertian tentang unsur objektif yang membangkitkan rasa indah pada manusia dan faktor-faktor yang berpengaruh pada pembangkitan rasa indah.
- c) Memperluas pengetahuan dan penyempurnaan pengertian tentang unsur-unsur subyektif yang berpengaruh atas kemampuan manusia menikmati keindahan.
- d) Memperoleh rasa cinta terhadap kesenian dan kebudayaan bangsa pada umumnya, serta mempertajam kemampuan untuk mengapresiasi kesenian dan kebudayaan bangsa lain yang dapat mempererat hubungan antar bangsa.
- e) Memupuk kehalusan rasa dalam manusia pada umumnya.
- f) Memperdalam pengertian keterkaitan wujud kesenian dengan tata kehidupan, kebudayaan dan perekonomian masyarakat.
- g) Memantapkan kemampuan penilaian karya seni dan dengan jalan itu secara tidak langsung mengembangkan apresiasi seni dalam masyarakat.

- h) Memantapkan kedewasaan atas pengaruh-pengaruh yang negatif yang dapat merusak mutu kesenian dan berbahaya terhadap kelestarian aspek-aspek dan nilai-nilai tertentu dari kebudayaan kita.
- i) Secara tidak langsung dengan bobot yang baik yang di bawa kesenian, dapat memperkokoh masyarakat dalam keyakinan akan kesusilaan, moralitas, perikemanusiaan dan ketuhanan.
- j) Melatih diri disiplin dalam cara berpikir dan mengatur pemikiran secara sistematis, membangkitkan potensi untuk berfalsafah yang akan memberi kemudahan dalam menghadapi segala permasalahan, memberi wawasan yang luas dan bekal bagi kehidupan spiritual dan psikologi kita.

4) Materi SBdP

Pendidikan seni budaya dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Damayanti, 2019). Dalam penelitian ini akan menggunakan materi SBdP pada Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 3 dengan KD (Kompetensi Dasar) 3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif dan KD 4.1 Membuat karya dekoratif. Uraian materi tersebut adalah sebagai berikut:

a) **Pengertian Gambar Dekoratif**

Apa yang dimaksud dengan gambar dekoratif memang tidak lengkap bila tidak mengacu kepada ahli. Empat diantaranya mengatakan:

- (1) Seni dekoratif merupakan suatu kerangka, rancangan, bentuk, motif maupun pola yang diterapkan pada suatu objek. (Choirul Amin)
- (2) Seni dekoratif juga merupakan salah satu modal awal dalam terbentuknya suatu rancangan pada objek tertentu. (Lanawati Basuki dan Soekarno)
- (3) Seni dekoratif adalah suatu aktivitas dalam menciptakan hal yang berguna dan karya baru yang berbanding dengan sebelumnya. (JB Reswick)
- (4) Arti gambar dekoratif memiliki maksud cara untuk meningkatkan inovasi terhadap suatu bisnis dan industri tertentu (Bruce Nussbaum).

b) Ragam Hias Dekoratif

Pengertian Ragam Hias merupakan sebuah bentuk dasar hiasan yang pada dasarnya menjadi pola yang diulang-ulang dalam suatu kerajinan seni. Ragam hias berasal dari sebuah kata Yunani yakni "*ornane*" yang berarti menghias. Selain itu ragam Hias juga disebut dengan kata ornamen atau kata untuk membuat suatu motif bentuk dengan tujuan dan makna tertentu. Jenis-jenis ragam hias Nusantara dibagi menjadi 5 bagian diantaranya sebagai berikut:

(1) Ragam Hias Geometris

Sesuai dengan namanya, ragam hias geometris adalah sebuah unsur-unsur garis, sudut, bidang, dan ruang. Garis yang dapat berupa bentuk garis lurus, melengkung, spiral, dan zig-zag. Ada juga dengan bentuk bidang, seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan layang-layang. Garis dan bidang tersebut dikombinasikan sehingga terciptalah sebuah ragam hias geometris yang amat indah.

Ragam hias geometris dapat disebut juga sebagai ragam hias yang paling tertua, karena ragam hias geometris sudah berkembang sejak zaman dahulu. Diantara sendiri terdapat beragam hias geometris yaitu ceplokan, kawung, pilin, tumpal, swastika, dan meander.

(2) Ragam Hias Flora

Ragam hias flora merupakan sebuah jenis ragam hias yang menggunakan flora atau bahan tumbuh-tumbuhan yang sebagai obyek motifnya. Motif flora dapat dibuat sesuai dengan aslinya, namun terkadang ada pula seniman yang membuat ragam hias flora sesuai dengan imajinasinya sendiri. Jenis ragam hias flora ini dapat kita temukan hampir di setiap Indonesia, baik itu pada kain batik, kain sulam, tenun, seni pewayangan, atau rumah-rumah tradisional. Berikut contoh-contoh ragam hias flora diantaranya adalah pepatraan, kekarangan, karang simbar, dan keketusan.

(3) Ragam Hias Fauna

Jenis ragam hias fauna merupakan sebuah bentuk fauna yang motifnya menyerupai hewan. Selain itu motif ragam hias fauna ini yang paling sering dijadikan sebagai obyek adalah seperti burung, singa, gajah, dan ikan. Pada ragam hias fauna ini sering sekali dikombinasikan dengan motif bentuk flora, sehingga dengan demikian hasil yang di dapat bisa jadi lebih beragam. Contoh ragam hias fauna adalah kekarangan, motif garuda dan motif naga asog.

(4) Ragam Hias Figuratif

Ragam hias figuratif merupakan motif yang menggunakan manusia sebagai obyeknya. Biasanya seorang seniman akan menirukan bentuk tubuh sesuai

dengan bentuk tubuh manusia. Mulai dari kepala hingga ujung kaki, lalu seorang seniman akan membuat tiruan manusia dengan gaya tertentu. Selain itu seorang seniman juga biasanya akan menambahkan motif-motif lain seperti motif flora guna untuk meningkatkan daya keindahannya. Ragam hias figuratif dapat berbentuk 2 dimensi atau 3 dimensi sesuai tujuan pembuatannya. Sedangkan untuk bentuk 3 dimensi dari ragam hias figuratif dapat berupa patung, topeng, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk ragam hias figuratif tradisional biasanya berasal dari daerah papua. Pada ragam hias figuratif ciri khas papua, khususnya yakni suku Asmat, umumnya berupa seperti patung, dan lainnya.

(5) Ragam Hias Poligonal

Ragam hias poligonal merupakan sebuah bentuk yang sifatnya mempersatukan dari beberapa motif atau dari beberapa pola menjadi satu bentuk. Ragam hias poligonal ini juga merupakan sebuah motif hias yang tersusun dari pola garis lurus yang saling terhubung.

Sehingga dengan begitu akan dapat terjalin hubungan rangkaian yang menyatu, selain itu ragam hias polygonal juga memiliki sudut dalam bentuk dasar atau yang sering disebutnya dengan convex.

c. Hasil Belajar SBdP

Hasil belajar menurut Arikunto (2009) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”. Sedangkan menurut Sudjana (2013) mengatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Dari pendapat diatas, dalam penilaian pembelajaran SBdP pada ragam hias juga memiliki beberapa aspek yaitu (Buhari, 2018):

- 1) Intelektualitas adalah kemampuan memahami menafsirkan dan mewujudkan gambar motif ragam hias.
- 2) Kreativitas adalah kemampuan mewujudkan sebagai motif hias dengan menampilkan keunikan, kebaruan, kekhasan, keragaman.
- 3) Estetika adalah kemampuan mewujudkan gambar secara harmonis.
- 4) Aspek teknik penyesuaian teknik (penyusunan alat dan bahan) menggambar.

Adapun indikator penilaian tes kinerja menggambar ragam hias dalam penelitian ini, peneliti menetapkan indikator penilaian sesuai dengan yang ditentukan di MGMP mata pelajaran SBdP Kab.Semarang adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Rentang Penilaian
1	Sketsa	60-85
2	Pola	60-85
3	Komposisi	60-85
4	Keutuhan Tema	60-85
5	Kreativitas	60-85
Jumlah Nilai Rata-rata Maksimal		85

Pengertian dari tabel indikator diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Sketsa adalah gambar rancangan yang wujudnya sangat sederhana.
- 2) Pola adalah bentuk atau model yang memiliki keteraturan, baik dalam desain maupun gagasan abstrak.
- 3) Komposisi adalah usaha untuk mengatur, menyusun, suatu gambar sehingga menjadi (serasi, selaras, dan seimbang).

- 4) Keutuhan tema adalah adalah suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal yang ingin dibuat.
- 5) Kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan ide-ide atau gagasan baru.

Guna memperjelas indikator penilaian dari tabel 2.1, peneliti menguraikan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 2.2
Rubrik Penilaian

Penilaian		kurang	baik	baik sekali	prosentase
Sketsa	Unsur garis	30	37	45	30%
	Unsur bidang	30	35	40	
Pola	pola sederhana	30	37	45	20%
	pola rumit	30	35	40	
Komposisi	unsur warna	30	37	45	30%
	kесerasian warna	30	35	40	
Keutuhan tema	keutuhan bunga	30	37	45	10%
	keutuhan daun	30	35	40	
Kreativitas	penambahan hiasan	30	37	45	10%
	kerapian gambar	30	35	40	

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Utami yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Tipe *Peer Instruction Flipped* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa” tahun 2017. Hasil penelitian ini menjelaskan model pembelajaran *flipped classroom* tipe *peer instruction flipped* memiliki pengaruh lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu berdasarkan analisis hasil *posttest* menggunakan uji-t, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* tipe *peer instruction flipped* nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan sebesar 72,72. Sedangkan dengan nilai rata-rata kemampuan

pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 62,94.

Penelitian oleh Esa Gumelar yang berjudul “Pengaruh Strategi *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar/ Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Mathla’ul Anwar Panjang” tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh strategi *flipped classroom* terhadap kemandirian belajar peserta didik sebesar 12,1% (0,121), namun 88% atau 0,88 ditentukan oleh faktor lain yang menunjukkan strategi *flipped classroom* bukan faktor mutlak dalam meningkatkan kemandirian peserta didik. Hasil dari persamaan regresi linier sederhana variable dikatakan signifikan $< 0,05$, sedangkan hasil penelitiannya $0,009 < 0,05$ yang berarti memiliki pengaruh signifikan. Perbedaan penelitian yang akan saya lakukan yaitu pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran SBdP.

Penelitian yang dilakukan oleh Wolfharda Fitriani Sinmas, Chandra Sundaygara, dan Kurriawan Budi Pranata yang berjudul “Pengaruh PBL Berbasis *Flipped Classroom* Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa” pada tahun 2019. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran PBL berbasis *flipped classroom* berpengaruh dalam meningkatkan prestasi siswa dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi (86) dibandingkan nilai rata-rata kelas control (83). Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada kelas eksperimen siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi belajar 95, dan motivasi belajar rendah memiliki prestasi belajar 71,7. Sedangkan pada kelas control yang memiliki motivasi belajar tinggi nilai prestasi belajarnya 94,2 dan motivasi rendah nilai prestasi belajar 65,8. Untuk hasil analisis interaksi antara model pembelajaran PBL berbasis *flipped classroom* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa dengan uji anova 2 jalur menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,24 >$

3,91. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan. Dalam rancangan penelitian saya akan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* yang berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa tanpa menggabungkan model pembelajaran *flipped classroom* dengan model pembelajaran yang lain.

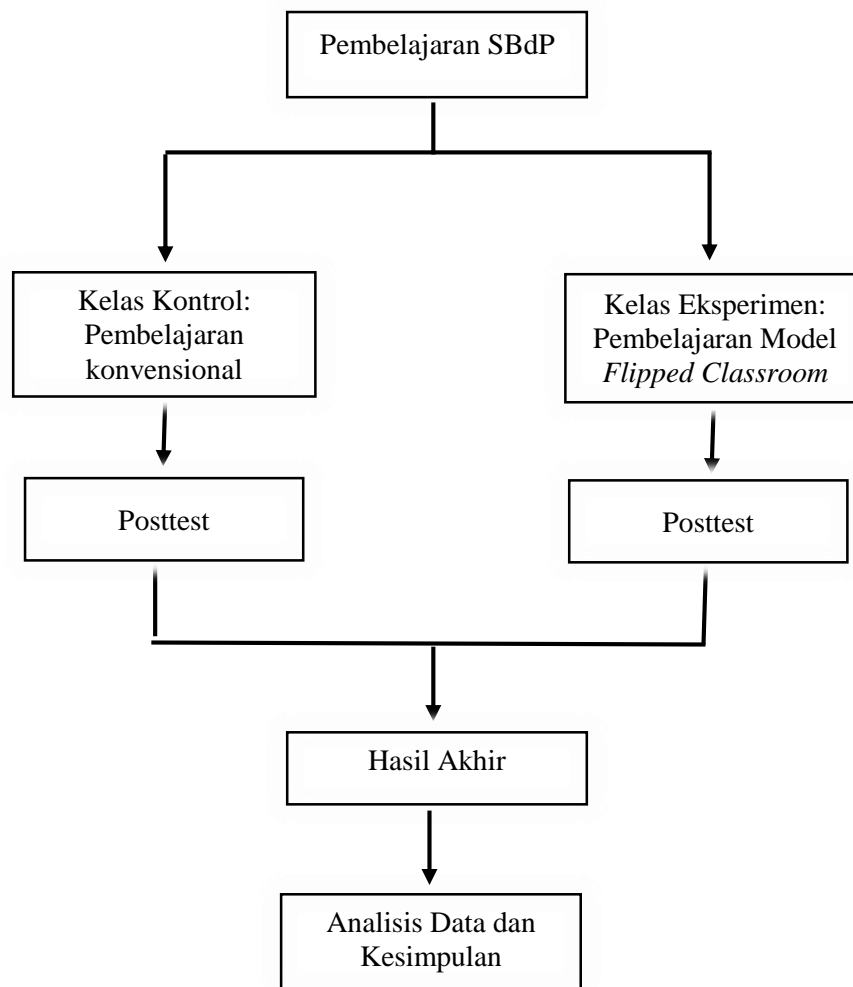
Berdasarkan penelitian terdahulu maka dimungkinkan penerapan pembelajaran dengan *flipped classroom* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran SBdP di SDN Pasekan 03 Ambarawa menggunakan ceramah di sekolah dan membuat tugas praktek dirumah. Hal seperti itu membuat siswa tidak mandiri karena tugas praktek dirumah sebagian besar akan dibuatkan oleh orangtua mereka masing-masing sehingga penilaian tidak akan efektif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan penerapan model *flipped classroom*. 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.

Penelitian yang dilakukan memberlakukan 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan model pembelajaran *flipped classroom* sedangkan kelas control sebagai kelas yang diberikan pembelajaran konvensional dengan kegiatan pemberian materi dilanjutkan dengan kegiatan uji kinerja di kelas. Pada penelitian tersebut akan diketahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yakni penggunaan model *flipped classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Rumus hipotesis dapat dituliskan sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023.

2. H_a : Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran yang menggunakan model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

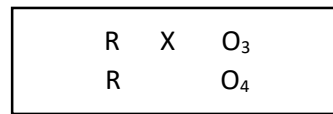
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif adalah model penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistic sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah pengaruh model *flipped classroom* (X) terhadap peningkatan hasil belajar SBdP (Y). Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Post test-Only Control Design* yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2018).

Kedua kelas ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok control, selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan *flipped classroom* dan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan (kegiatan penyampaian materi dilanjutkan kegiatan uji kinerja). Langkah selanjutnya yaitu setelah kelas eksperimen mendapat perlakuan, kedua kelas diberi *post-test*. Hasil *post-test* kedua kelas tersebut dianalisis untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas control, sehingga dapat diketahui efektif atau tidak perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Desain ini menurut Sugiyono (2018) secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan:

- R : dipilih secara *cluster*
- x : Perlakuan
- O₃ : *Post-test* kelompok Eksperimen
- O₄ : *Post-test* kelompok Kontrol

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Pasekan 03 Ambarawa, pada kelas III semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 yang beralamat di Dusun Kintelan, Desa Pasekan, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Februari 2023 minggu ke 3 pembelajaran ke 3 pada tanggal 15 Februari 2023.

D. Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *flipped classroom* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar SBdP.

E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sumber data informasi untuk kepentingan penelitian. Populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian (Noor, 2011).

Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A dan III B, yang berjumlah 34 siswa.

Tabel 3.1
Populasi dalam penelitian

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	III A	8	9	17
2	III B	9	8	17
Jumlah		17	17	34

(Sumber: Daftar siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa)

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010). Sampel penelitian ini yaitu kelas III A dengan 17 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *flipped classroom* dan kelas III B dengan 17 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan ceramah dan dilanjutkan dengan uji kinerja.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik pengambilan kelas secara acak (*cluster random sampling*). *Cluster random sampling* adalah teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti sangat luas (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini jumlah sampling adalah 34 siswa dengan 17 siswa di kelas kontrol dan 17 siswa di kelas eksperimen.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes. Tes yang di gunakan dalam penelitian ini untuk melihat hasil belajar siswa materi ragam hias karya dekoratif. Tes yang akan diberikan pada siswa berbentuk tes kognitif dengan kegiatan uji kinerja yang akan diberikan pada akhir penelitian (*posttest*).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk menjelaskan variabel penelitian dengan menggambarkan data apa adanya tanpa melakukan analisis hubungan antar variabel. Adapun teknik analisis inferensial yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data penelitian terdistribusi normal. Untuk itu digunakan uji *Liliefors* dengan melihat pada *Kolmogorov-smirnov* dengan menggunakan *software SPSS 25*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Riyadi, 2016).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data kelas mempunyai data yang homogen atau tidak. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah homogen. Uji homogenitas ini juga menggunakan *software SPSS 25*.

3. Uji Korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *biserial*, karena korelasi *biserial* digunakan apabila kita hendak mengetahui korelasi antara dua variabel. Berikut tabel klasifikasi nilai koefisien korelasi menurut Guilford (1956):

Tabel 3.2
Klasifikasi Nilai Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi r	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,60 - 0,80	Tinggi
0,40 - 0,60	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat rendah

Rumus uji korelasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$r_b = \frac{(\bar{x}_p - \bar{x}_q) \times p \times q}{S_t \times y}$$

Keterangan:

r_b = Koefisien korelasi biserial

\bar{x}_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes.

\bar{x}_q = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = Standar Deviasi Skor Total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

$q = 1 - p$

Setelah nilai r_b didapat kemudian dilanjutkan dengan pengujian signifikan korelasi menggunakan uji t. menurut Sudjana (2014) rumus uji t adalah

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = tes signifikan

r^2 = Koefisien korelasi biserial

n = jumlah sampel

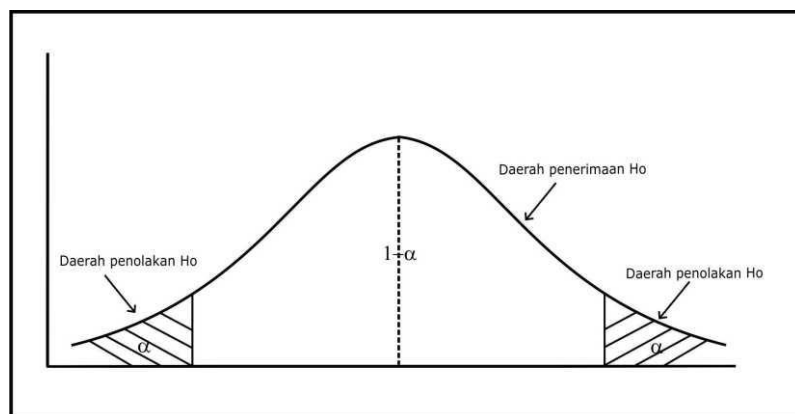
4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis termasuk golongan statistik parametrik yang berguna untuk menguji kebenaran tentang suatu pernyataan secara statistik untuk menarik kesimpulan, dan menerima atau menolak pernyataan yang diasumsikan dengan mengumpulkan bukti atau data yang diperlukan (Sinta, 2020).

$H_0 : \mu = 0$: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran yang menggunakan model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023.

$H_a : \mu \neq 0$: Terdapat pengaruh signifikan pembelajaran yang menggunakan model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji 2 pihak. Uji hipotesis 2 pihak dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2

Uji Hipotesis 2 pihak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokasi Penelitian

SD Negeri Pasekan 03 Ambarawa merupakan sekolah yang terletak di Dusun Kintelan RT 14 RW 05 Desa Pasekan Kecamatan Ambarawa. Wilayah ini adalah wilayah pedesaan sehingga udara yang sejuk dan ketenangan dapat dirasakan di sekolah ini. Lokasi yang jauh dari perkotaan dan jalan raya juga membuat suasana nyaman disana. Dilihat dari segi fisik, SDN Pasekan 03 Ambarawa cukup baik. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1975. SDN Pasekan 03 Ambarawa terdiri dari 7 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang guru, 1 ruang dapur, 1 ruang gudang, 1 ruang kepala sekolah dan beberapa toilet.

Jumlah guru dan karyawan di SDN Pasekan 03 Ambarawa adalah 12 orang dengan 1 orang kepala sekolah, 7 orang guru kelas, 3 orang guru mata pelajaran dan 1 orang penjaga sekolah. SDN Pasekan 03 Ambarawa memiliki 1 rombel belajar namun ada 1 jenjang yaitu kelas III yang memiliki 2 rombel kelas.

Jumlah semua siswa di SDN Pasekan 03 Ambarawa ada 175 orang. Siswa laki-laki berjumlah 90 orang sedangkan siswa perempuan berjumlah 85 orang. Dalam setiap kelas memiliki jumlah siswa yang berbeda-beda. Gambaran kondisi siswa di setiap kelas SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Jumlah Siswa di SDN Pasekan 03 Ambarawa
Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas 1	13	14	27
Kelas 2	13	11	24
Kelas 3A	8	9	17
Kelas 3B	9	8	17
Kelas 4	12	13	25
Kelas 5	20	13	33
Kelas 6	16	16	32
Jumlah	90	85	175

SDN Pasekan 03 Ambarawa memiliki misi yaitu “Terbentuknya Siswa yang Beriman, Berbudaya dan Berakhak Mulia”, dengan penjabaran visi sebagai berikut:

- a. Meningkatnya dalam hal ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Meningkat dalam bidang kesehatan
- c. Meningkat dalam nilai rapor pada bidang akademis dan non akademis
- d. Meningkat dalam nilai Ujian Sekolah
- e. Meningkat proporsi lulusan yang dapat diterima di SMP Negeri favorit
- f. Meningkat dalam kegiatan berbagai lomba baik tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten
- g. Meningkat dalam hasil Pekan Olahraga, seni, budaya, dan perpustakaan
- h. Meningkat dalam kegiatan keagamaan, pramuka, dan kedisiplinan sekolah
- i. Meningkat dalam berperilaku sopan, beriman dan taqwa

2. Sajian Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis pengaruh yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 17 siswa kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan 17 siswa kelas IIIB sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model *flipped classroom* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model *flipped classroom*.

Data penelitian yang dideskripsikan mencakup dua variabel yaitu variabel X (model *flipped classroom*) dan variabel Y (hasil belajar SBdP) di kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa. Penelitian dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol adalah kelas III A (17 orang) yang tidak menerapkan model *flipped classroom* sedangkan kelas eksperimen adalah kelas III B (17 orang) yang menggunakan model *flipped classroom*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan pada siswa berbentuk tes kognitif dengan kegiatan uji kinerja yang diberikan pada akhir penelitian (*posttest*) dengan materi karya dekoratif. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk melihat perbandingan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *flipped classroom* dengan yang tidak menggunakan model *flipped classroom*. Kemudian hasil dari perbandingan yang diperoleh digunakan untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh penggunaan model *flipped classroom* terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa pada materi karya dekoratif.

3. Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Dalam pembahasan ini digunakan uji *Liliefors* dengan melihat pada tabel *Kolmogorov-smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ (Riyadi, 2016). Hasil uji normalitas posttest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		nilai siswa
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76.76
	Std. Deviation	4.384
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.099
	Negative	-.111
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

(Lihat lampiran 3)

Berdasarkan tabel normalitas diatas dapat dilihat bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,200 yaitu $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas penelitian ini menggunakan tes homogenitas pada *Software SPSS 25* dengan hasil dibawah ini:

Tabel 4.3
Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai siswa	Based on Mean	.001	1	32	.970
	Based on Median	.006	1	32	.939
	Based on Median and with adjusted df	.006	1	29.575	.939
	Based on trimmed mean	.003	1	32	.957

(Lihat lampiran 3)

Berdasarkan tabel homogenitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai sig. pada *based on mean* 0,970 yaitu $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen pada tingkat kepercayaan 95%.

c. Uji Korelasi

Uji korelasi biserial dari perolehan data hasil belajar siswa pada *posttest* menggunakan program *Excel* yaitu sebagai berikut:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2													
3	Y	x											
4	81	0					M1	78,85294	=AVERAGEIF(B4:B37;1;A4:A37)				
5	78	0					M0	74,52353	=AVERAGEIF(B4:B37;0;A4:A37)				
6	69	0					N	34	=COUNT(B4:B37)				
7	77	0					N1	17	=SUM(B4:B37)				
8	77	0					S	4,314051	=STDEV.P(A4:A37)				
9	73	0					P1	0,5	=H7/H6				
10	76	0					P0	0,5	=1-H9				
11	71	0					Z	0	=NORM.S.INV(H10)				
12	70	0					Y	0,398942	=NORM.S.DIST(H11;FALSE)				
13	75	0					rb	0,628888	=(H4-H5)*H9*H10/(H8*H12)				
14	80	0											
15	72	0											
16	72	0											
17	78	0											
18	71	0											
19	73	0											
20	74	0											
21	81	1											

Setelah nilai r_b didapatkan, kemudiaan dilanjutkan dengan pengujian signifikasi korelasi menggunakan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

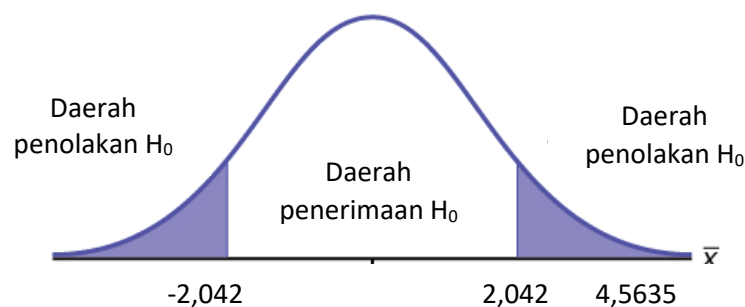
$$t = \frac{0,628\sqrt{34-2}}{\sqrt{1-0,394}}$$

$$t = 4,56350$$

Berdasarkan perhitungan diatas, nilai korelasi dilihat sebesar 0,628 dan $t = 4,5635$ artinya bahwa hubungan antara nilai siswa kelas A dan B adalah cukup besar atau cukup kuat.

d. Uji Hipotesis

Pernyataan diatas dan dari perhitungan lampiran 3 dapat dilihat uji 2 pihak dibawah ini dengan melihat tabel distribusi uji $t_{tabel} = 2,042$ dan $t_{hitung} = 4,5635$ yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.1

Hasil Uji Hipotesis 2 Pihak

Dari uraian diatas, diperoleh bahwa penerima H_a diterima dan menolak H_0 yang artinya terdapat pengaruh signifikan pembelajaran yang menggunakan model *Flipped Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengukur hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yaitu uji kinerja siswa yang pada akhirnya diperoleh nilai kognitif. Nilai kognitif tersebut terbagi dalam indikator penilaian sesuai dengan yang ditentukan di MGMP mata pelajaran SBdP Kab.Semarang yaitu sketsa, pola, komposisi, keutuhan tema, dan kreativitas. Dari hasil *posttest* diperoleh bahwa pada kelas kontrol hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model *flipped classroom* pada materi karya dekoratif rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,54 dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 69. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *flipped classroom* pada materi karya dekorasi diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 79,00 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 71(lamp.3).

Hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan model *flipped classroom* memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Jika dilihat dari setiap indikator penilaiannya, kelas eksperimen memiliki rata-rata 78,18 pada sketsa, 78,76 pada pola, 78,47 pada komposisi, 80,00 pada keutuhan tema dan 81,06 pada kreativitas (lampiran 3). Data tersebut memperlihatkan bahwa pada penilaian sketsalah siswa memiliki rata-rata nilai yang paling rendah. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, hal ini dikarenakan guru kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa jarang sekali mengajarkan siswa tentang pelajaran menggambar yang mengakibatkan kemampuan menggambar atau membuat sketsa pada siswa juga kurang baik. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran di kelas sebaiknya guru juga mampu membagi waktu sebaik-baiknya sehingga semua mata pelajaran dapat diajarkan dengan baik sesuai kompetensi dasar yang harus diajarkan.

Pada uji hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} berada di daerah penolakan H_0 sehingga menerima H_a . Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar SBdP siswa di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023. Adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model

pembelajaran *Flipped Classroom* dikarenakan materi yang akan dipelajari terlebih dahulu dipelajari dirumah sehingga waktu yang tersedia untuk uji kinerja di sekolah menjadi lebih banyak. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan teori model *flipped classroom* dari Yulietri dkk (2015) yang mengatakan 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. Langkah-langkah model *flipped classroom* yang dilakukan dalam penelitian ini juga sesuai dengan teori Aditiya dkk. (2015). Dengan demikian model *Flipped Classroom* dapat digunakan guru sebagai referensi dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih memiliki waktu uji kinerja di sekolah dan lebih memahami materi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pengaruh model *flipped classroom* terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III di SDN Pasekan 03 Ambarawa semester genap tahun ajaran 2022/2023 diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Skor rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *flipped classroom* pada materi karya dekorasi diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 79,00 dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 71 (lampiran 4).
2. Skor rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model *flipped classroom* pada materi karya dekoratif rata-rata nilai posttest sebesar 74,53 dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 69 (lampiran 3).
3. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hubungan antara nilai siswa kelas A dan B adalah berada di tingkat cukup kuat. Hal ini membuktikan bahwa model *flipped classroom* (kelas eksperimen) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model *flipped classroom* (kelas kontrol).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis ingin memberikan saran kepada kepala sekolah guna diteruskan antara lain:

1. Guru

Guru hendaknya mengajarkan semua mata pelajaran yang ada di muatan pembelajaran kepada siswa sehingga hak siswa untuk menerima pelajaran terpenuhi, termasuk pengajaran tentang teknik menggambar yang baik.

2. Sekolah

Sekolah hendaknya memiliki jaringan internet yang baik sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis internet lain dalam menunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisa Moric Johnson, PhD. 2013. *Saponins as agents preventing infection caused by common waterborne pathogens. Presented to the Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Arlington in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor Of Philosophy The University Of Texas At Arlington.*
- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur, Remaja Rosdakarya, Bandung.*
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Press.
- . 2012. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Asni. Wildan., dan Hadisaputra, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terbimbing terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Materi Pokok Hidrokarbon pada Kelas XI PMIPA SMAN 1 Woha Tahun Ajaran 2019/2020, *Chemistry Education Practice.* 3(1), 18-22.
- B. Milman, Natalie. 2012. *The Flipped Classroom Strategy What is it and How Can it Best be Used?.* *Jurnal Internasional* Volume 9, Issue 3 : The George Washington University.
- Basal, Ahmet. 2015. *The Implementation of a Flipped Classroom in Foreign Language Teaching.* *Turkish Online Journal of Distance.* 16 (4): 28-34.
- Bergmann, J., & Sams, A. 2012. *Flip Your Classroom : Reach Every Student in Every Class Every Day.* (L. Gansel & T. Wells, Eds.). USA: Courtney Burkholder.
- Berrett, D. 2012. *How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture. The chronicle of higher education. Journal Internasional.* [Online]. Tersedia di: <http://chronicle.com/article/How-Flipping-the-Classroom/130857.pdf>.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. 2013. *The flipped classroom: A survey of research. 120th ASEE annual conference and exposition.* Retrieved Mai, 10, 2016 from <http://www.asee.org/public/conference/20/papers/6219/view>.
- Damayanti, F., & Rufiana, I. S. 2019. Analisis Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *0985(10)*, 481124.
- Desyandri, "Seni.Budaya.dan.Keterampilan.di.SD/MI", <http://desyandri.wordpress.com/2008/12/24/seni-budaya-dan-keterampilan-untuk-sdmi/04/10/2016>.

- Djelantik. 2002. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Sen Pertunjukan.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. 2013. *Case Studies and the Flipped Classroom*. *Journal of College Science Teaching*. 42(5), 62–66.
- Noor, Juliansyah, 2011. *Model Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- . 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Model Penelitian Pendidikan Model Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2018. *Model Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulastianto, Harry & dkk. 2010. *Seni Budaya*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Ulfa, Nur Fitriana and , Prof.Dr. Budi Murtiyasa,M.Kom. 2014. *Implementasi Strategi Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau Dari Keaktifan Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yulietri, F., Mulyoto, & S, L. A. 2015. *Model flipped classroom dan discovery learning pengaruhnya terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari kemandirian belajar*. *Teknodika*, 13(2), 5–17.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SBdP
SISWA KELAS IIIA SDN PASEKAN 03 AMBARAWA
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

NO	NAMA	NILAI
1	RISA APRILIA	70
2	AENNI AGUSTIN	70
3	ANJAS PUTRA RAMADHAN	60
4	ANZAM RAMA AGUSTIAN	82
5	AULIA LISTIYANI	72
6	AYSHA SHARA MILLAYOSI	35
7	BIANCA ROSALIA ELLEANOR	78
8	DENI YANURIAWAN	65
9	DIAS WAHYU OCTAVIANO	55
10	EDI WAHYU SETIAWAN	50
11	FARHAN FAWAZ HUSAIN	62
12	GALANG BINA SARTIYA PRATAMA	61
13	HAFIS TEMI RAHMATULLAH	80
14	IIS FEBRIYANTI SETIA PUTRI	42
15	IKIF APRILIA	45
16	KEISYA DANIA NOVA	52
17	KENZHO AVALON	75
Rata-rata		62

Ambarawa, 11 Januari 2023

Guru Kelas,


Suratno, S.Pd

NIP. 1963083119840551001

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SBdP
SISWA KELAS IIIB SDN PASEKAN 03 AMBARAWA
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

NO	NAMA	NILAI
1	KHAILA AYUNDA ALFIKA PUTRI	72
2	MAULA DINA	40
3	MICHAILA NURCAHYANI	48
4	MUHAMMAD RIDWAN JOVANKA	75
5	MUKHAMMAD ZUKAIS ANNAWAB	50
6	NATASYA ASZAHRA QOIRIN	78
7	QURROTA A'YUN	77
8	REDDY SAPUTRO	45
9	RENA AMELIYA	52
10	RENDI AINUN RAFFI	53
11	SEKAR DEWI ALENA	54
12	SYAFINA HIDAYATUL KHUSNA	64
13	TALITHA SHAFI WIDYA	68
14	YULIAN DWI ERLANGGA	70
15	ZELDA AYUNTIKA	38
16	ZIDAN ALAMSYAH PUTRA	56
17	ZULVIKA WULAN SAFITRI	80
Rata-rata		60

Ambarawa, 11 Januari 2023

Guru Kelas,



Benny Prakoso, S.Pd

NIP. -

*Lampiran 2***FORMAT WAWANCARA**

Nama Sekolah : SDN Pasekan 03 Ambarawa
 Nama Kepala Sekolah : Warsiti, S.Pd
 Nama Guru kelas IIIA : Suratno, S.Pd
 Nama Guru Kelas IIIB : Benny Prakoso, S.Pd
 Hari/Tanggal : Rabu, 11 Januari 2023
 Waktu Wawancara : 10.00

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa kelas IIIA dan kelas IIIB?	Kelas IIIA = 17 Kelas IIIB = 17
2	Berapa jumlah siswa laki-laki dan perempuan di kelas III?	Kelas IIIA : L = 8, P = 9 Kelas IIIB : L = 9, P = 8
3	Bagaimana kemampuan siswa pada pelajaran SBdP?	Kemampuan siswa pada pelajaran SBdP kurang baik, dilihat hasil ulangan tema.
4	Model atau model apa yang digunakan guru pada pelajaran SBdP?	Guru menggunakan model ceramah untuk menyampaikan materi dan dilanjutkan uji kinerja di kelas. Jika pekerjaan siswa belum selesai, maka akan dijadikan Pekerjaan Rumah (PR).
5	Apa kendala guru dengan model dan model yang sudah dijalankan?	Uji kinerja siswa tidak selesai di kelas. Jika dijadikan PR akan dibuatkan oleh orang tua.
6	Apa kendala guru sehingga tidak menggunakan model pembelajaran baru?	Guru kesulitan untuk membagi waktu dalam mempelajari model pembelajaran baru.

7	Apa kendala sekolah dalam menggunakan model pembelajaran yang baru?	Sekolah tidak memiliki akses internet yang baik.
---	---	--

SURAT IJIN PENELITIAN



YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULMU ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. TentaraPelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
 Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 39 /A.1/3/II/2023

Lampiran : 1 (satu) eksemplar

H a l : Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SDN Pasekan 03 Ambarawa
 di Kab. Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

N a m a : Syela Noviandani
 N P M : 19.320050
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Progdi : PGSD

Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul: "Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa"

Sehubungan dengan itu, kami mohon agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Adapun proposal penelitian sebagaimana terlampir.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ungaran, 13 Februari 2023
 Dekan,

Drs. H. Abdul Karim, MH
 NIDN. 06.180962.01



DHARMOTAMMA SATYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPTD SPF SD NEGERI PASEKAN 03
KECAMATAN AMBARAWA

Alamat : Dsn. Kintelan RT 14 RW 05 Desa Pasekan Kecamatan Ambarawa Kode Pos 50614

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : 421.2 / 005 /II/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WARSITI, S.Pd
 NIP : 19670119 199310 2 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Tugas : SD Negeri Pasekan 03, Kec. Ambarawa

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syela Noviandani
 NIM : 19320050
 Alamat : Lodoyong Selatan RT 09 RW 05 Ambarawa
 Pekerjaan : Guru
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jurusan : S1 PGSD

Benar-benar telah selesai melakukan penelitian di SDN Pasekan 03 Ambarawa selama kurang lebih 1 (satu) bulan terhitung mulai tanggal 11 Januari 2023 sampai dengan 15 Februari 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model *Flipped Classroom* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBdP Siswa Kelas III SDN Pasekan 03 Ambarawa**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambarawa, 16 Februari 2023
 Kepala SDN Pasekan 03

Warsiti, S.Pd
 NIP. 19670119 199310 2 001

Lampiran 3

SILABUS TEMATIK KELAS 3

Tema 6 : Energi dan Perubahannya
 Subtema 3 : Energi Alternatif

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Semi Budaya dan Prakarya	3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Memahami unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	<ul style="list-style-type: none"> Langkah-langkah membuat karya dekoratif Macam-macam karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandir Gotong Royong Integritas 	Sikap <ul style="list-style-type: none"> Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, santun, Peduli, Percaya diri, Kerja sama Pengetahuan Tertulis	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Buku guru Internet
	4.1 Membuat karya dekoratif	3.1.2 Mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang dan warna dalam sebuah karya dekoratif						
		4.1.1 Menyajikan karya dekoratif						
		4.1.2 Menggunakan kombinasi garis, bidang,						

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan warna untuk membuat karya dekoratif				<p>Praktik/Kinerja SBdP</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat karya dekoratif <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu, dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema 		

Ambarawa, 12 Januari 2023

Mengetahui,

Kepala SDN Pasekan 03



Warsiti, S.Pd

NIP. 196701191993102601

Peneliti



Syela Novianidani, S.Pd

NIP. 19921105202212010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDN PASEKAN 03
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 6	: Energi dan Perubahannya
Sub Tema 3	: Energi Alternatif
Muatan Terpadu	: SBdP
KD (Kompetensi Dasar)	: 3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 4.1 Membuat karya dekoratif
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 2 jam pelajaran (15 Februari 2023)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.
3. Setelah mengamati, siswa dapat membuat karya dengan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca penjelasan tentang unsur garis, bidang, dan warna di buku siswa 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 3. Siswa berlatih menemukan berbagai unsur garis, bidang, dan warna ragam hias dalam karya dekoratif 4. Siswa menulis ringkasan penjelasan dari guru. 5. Guru menegaskan hal-hal yang penting pada materi. 	55 menit

	<p>Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk menggambar ragam hias. 2. Siswa melakukan unjuk kerja dengan menggambar ragam hias motif bunga yang sudah dicontohkan oleh guru. 3. Setelah menggambar, siswa menghias dan mewarnai gambar. 4. Siswa mengumpulkan hasil karya ragam hias. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab tentang pembelajaran hari ini. 	
Kegiatan Penutup	<p>Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? 2. Informasi apa yang didapat siswa? 3. Pertanyaan yang ditanyakan siswa dijawab oleh guru. <p>Siswa : Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru : Siswa yang selesai mengerjakan tugas uji kinerja dengan benar diberi nilai.</p>	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Guru Kelas,



Suratno, S.Pd

NIP. 1963083119840551001

Ambarawa, 15 Februari 2023

Peneliti



Syela Noviandani, S.Pd

NIP. 199211052022212010

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Warsiti, S.Pd

NIP. 196701191993102001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDN PASEKAN 03
Kelas / Semester	: III / Genap
Tema 6	: Energi dan Perubahannya
Sub Tema 3	: Energi Alternatif
Muatan Terpadu	: SBdP
KD (Kompetensi Dasar)	: 3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 4.1 Membuat karya dekoratif
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 2 jam pelajaran (15 Februari 2023)

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat membuat karya dengan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	4. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi) 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	10 menit
Kegiatan Inti	Kegiatan di rumah: 1. Siswa dikirimkan video pembelajaran materi yang akan dipelajari yaitu ragam hias dan jenis-jenisnya dalam sebuah karya dekoratif melalui media aplikasi WA group kelas. 2. Siswa mengamati beberapa contoh gambar yang termasuk dalam karya dekoratif 3. Siswa mengamati video dan mencatat hal-hal yang dianggapnya penting	55 menit

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kegiatan di sekolah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang sudah dikirimkan melalui WA di hari sebelumnya 2. Siswa diberi LKS untuk menggambar ragam hias karya dekoratif yaitu bunga yang sudah dicontohkan oleh guru 3. Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat ragam hias karya dekoratif. 4. Siswa mewarnai gambar mereka masing-masing. 5. Siswa mengerjakan tugas dengan bimbingan guru. <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang sudah selesai menggambar, mengumpulkan di meja guru. 2. Siswa bertanya jawab tentang kegiatan hari ini. <p>Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? 5. Informasi apa yang didapat pada pembelajaran hari ini? 6. Pertanyaan yang diajukan siswa dijawab oleh guru. <p>Siswa : Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang sudah selesai. Siswa yang selesai mengerjakan tugas uji kinerja dengan benar diberi nilai.</p>	<p>5 menit</p>
--------------------------------	--	--------------------

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Guru Kelas,



Benny Prakoso, S.Pd
NIP. -

Ambarawa, 15 Februari 2023

Peneliti



Syela Noviandani, S.Pd
NIP. 199211052022212010

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Warsiti, S.Pd
NIP. 196701191993102001

LKS (LEMBAR KERJA SISWA)

Mata Pelajaran : SBdP (Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 3)

KD : 3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif
4.1 Membuat karya dekoratif

Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat membuat gambar dekoratif dengan menggunakan unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.

Kerjakanlah perintah di bawah ini sesuai bimbingan guru:

1. Siapkanlah pensil dan 1 lembar kertas karton ukuran A4.
2. Gambarlah gambar dekoratif motif bunga seperti gambar dibawah ini.



3. Berilah warna pada gambarmu tersebut dengan warna yang menarik.
4. Jika sudah selesai, tunjukkanlah hasil karyamu tersebut kepada guru.

-----Selamat Mengerjakan-----

Lampiran 3

Daftar Penilaian Uji Kinerja SBdP Kelas IIIA SDN Pasekan 03 Ambarawa
Tahun Ajaran 2022/2023

NO	NAMA	NILAI						Nilai Akhir		
		Sketsa		Pola		Keutuhan Tema			Kreativitas	
		60-85	60-85	60-85	60-85	60-85	60-85		60-85	60-85
1	RISA APRILIA	83	84	78	80	80	75	81		
2	AENNI AGUSTIN	80	80	75	80	80	75	78		
3	ANJAS PUTRA RAMADHAN	70	68	66	70	70	72	69		
4	ANZAM RAMA AGUSTIAN	77	78	75	78	78	75	77		
5	AULIA LISTIYANI	75	77	80	78	78	75	77		
6	AYSHA SHARA MILLAYOSI	73	75	70	75	75	78	73		
7	BIANCA ROSALIA ELLEANOR	78	75	72	80	80	78	76		
8	DENI YANURIAWAN	70	72	70	75	75	70	71		
9	DIAS WAHYU OCTAVIANO	67	70	70	75	75	70	70		
10	EDI WAHYU SETIAWAN	77	75	72	78	78	75	75		
11	FARHAN FAWAZ HUSAIN	80	82	80	83	83	75	80		
12	GALANG BINA SARTIYA PRATAMIA	75	72	70	71	71	72	72		
13	HAFIS TEMI RAHMATULLAH	75	70	68	75	75	75	72		
14	IIS FEBRIYANTI SETIA PUTRI	78	80	78	80	80	75	78		
15	IKIF APRILIA	70	70	70	75	75	78	71		
16	KEISYA DANIA NOVA	72	74	72	75	75	78	73		
17	KENZHO AVALON	78	76	68	78	78	75	74		
RATA-RATA KELAS		75,18	75,18	72,59	76,82	76,82	74,76	74,54		

Ambarawa, 15 Februari 2023

Guru Kelas

Suratno, S.Pd

NIP. 1963083119840551001

**Daftar Penilaian Uji Kinerja SBdP Kelas IIB SDN Pasekan 03 Ambarawa
Tahun Ajaran 2022/2023**

NO	NAMA	NILAI						Nilai Akhir
		Sketsa	Pola	Komposisi	Keutuhan Tema	Kreativitas		
		60-85	60-85	60-85	60-85	60-85	60-85	
1	KHAILA AYUNDA ALFIKA PUTRI	83	85	83	85	85	84	
2	MAULA DINA	84	82	80	82	80	82	
3	MICHAILA NURCAHIYANI	75	75	78	78	80	77	
4	MUHAMMAD RIDWAN JOYANKA	77	80	75	80	85	78	
5	MUKHAMMAD ZUKAIS ANNAWAB	78	80	77	78	80	78	
6	NATASYA ASZAHRA QOIRIN	83	84	85	80	85	84	
7	QURROTA A'YUN	81	80	80	82	80	81	
8	REDDY SAPUTRO	78	80	80	82	75	79	
9	RENA AMELIYA	80	80	82	83	85	81	
10	RENDI AINUN RAFFI	73	70	75	75	77	74	
11	SEKAR DEWI ALENA	80	80	83	80	78	81	
12	SYAFINA HIDAYATUL KHUSNA	67	70	70	75	80	71	
13	TALITHA SHAFIA WIDYA	65	70	72	75	82	71	
14	YULIAN DWI ERLANGGA	80	80	75	80	80	79	
15	ZELDA AYUNTIKA	83	82	80	83	78	81	
16	ZIDAN ALAMISYAH PUTRA	84	84	84	82	83	84	
17	ZULVIKA WULAN SAFITRI	78	77	75	80	85	78	
RATA-RATA KELAS		78,18	78,76	78,47	80,00	81,06	79	

Ambarawa, 15 Februari 2023
Guru Kelas






Benny Prakoso, S.Pd
NIP. -

Lampiran 4

DOKUMETASI HASIL PENELITIAN

1. Dokumentasi Kelas Eksperimen

	<p>Video dikirimkan ke WA group kelas.</p>
	<p>Guru membagikan LKS yang menjadi pedoman siswa untuk melakukan tugasnya di sekolah.</p>
	<p>Guru membimbing siswa dalam melaksanakan uji kinerja.</p>



Guru membimbing siswa dalam melaksanakan uji kinerja.

1. Dokumentasi Kelas Kontrol

	<p>Guru masuk ke kelas untuk memberikan materi pembelajaran.</p>
	<p>Guru menjelaskan unsur-unsur karya dekoratif.</p>
	<p>Guru membagikan LKS</p>
	<p>Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru</p>

KARTU BIMBINGAN MAHASISWA

KARTU BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNDARIS

Nama Mahasiswa : SYELA MOVIANDANI
 NPM : 19320050
 Program Studi : PPSD
 Pembimbing Utama : Drs. Moh. Fakhri, M.Pd
 Pembimbing Pendamping : Retha Sarwono, M.Pd

Judul : Pengaruh Metode Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP siswa Kelas III SD Pawikan 03. Ambarawa

NO	TANGGAL	KETERANGAN BIMBINGAN	TD. TANGAN PEMBIMBING
1	10-11-2022	Lampirkan bab II & bab III	
2	30-11-2022	revisi lampiran tesis bab II, kelas kelas masalah	
3	6-12-2022	Perbaiki latar belakang masalah	
4	8-12-2022	Beri indikator setiap variabel	
5	14-12-2022	Lengkapi rumus analisis deskriptif	
6	15-12-2022	Perbaiki kerangka berpikir	
7	5-1-2023	Buat soal pretest	
8	06/01/2023	Revisi latar belakang serta kelas observasi sesuai dengan kelas yang akan	
9	09/01/2023	Ace di seminar	
10	8/01-2023	Perbaikan proposal	
11	12/02/2023	Ace p. ulangan	
12		Ace signatur penelitian dan revisi skripsi	
13		Uraian di pembahasan & saran	
14	9/01/2023	Revisi uraian pembahasan & saran	
15			

Mengetahui:
Ketua Program Studi,

(.....)

Lampiran 5**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Syela Noviandani
 Jenis kelamin : Perempuan
 Tempat, tanggal lahir : Kab. Semarang, 5 November 1992
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Status perkawinan : Kawin
 Tinggi, berat badan : 158 cm, 43 kg
 Kesehatan : Baik
 Agama : Kristen
 Alamat lengkap Kab.Semarang : Lodoyong Selatan, RT 09 RW 05 Ambarawa,
 Nomor Hp : 0895600348058
 Email : syelanoviandani92@gmail.com

Pendidikan

1998-2004 : SD Kanisius Lodoyong Ambarawa, Kab.Semarang
 2004-2007 : SMP Mater Alma Ambarawa, Kab.Semarang
 2007-2010 : SMK Kristen B & M Salatiga
 2010-2014 : Program Sarjana (S-1) Pendidikan Matematika di UKSW Salatiga
 2019- sekarang : Program Sarjana (S-1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNDARIS Ungaran