

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Jajak pendapat lisan melalui FGD guru-guru IPA dari lima SD di lingkup Yayasan BPK PENABUR Jakarta yang diselenggarakan pada pertengahan tahun 2019 menyimpulkan bahwa materi IPA yang paling sulit dipahami oleh peserta didik adalah mengenai sistem organ manusia. Dari sisi guru, kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: penggunaan terminologi khusus, ketersediaan waktu belajar yang dirasakan kurang, kedalaman materi yang dikehendaki oleh kompetensi dasar, dan latar belakang pendidikan para guru yang tidak semua berasal dari ilmu yang berelasi dengan muatan pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Materi Sistem Organ Manusia merupakan pengembangan dari Kompetensi Dasar (KD) muatan pelajaran IPA kelas V SD berdasarkan Kurikulum Nasional 2013 yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No.37 Tahun 2018. Berlandaskan Kompetensi Dasar tersebut, maka disusunlah pemetaan materi esensial oleh Kelompok Kerja Guru (KKG) IPA jenjang SD PENABUR Jakarta seperti tertulis dalam Lampiran 1.

Wawancara semi-terstruktur terhadap dua guru IPA SD PENABUR Jakarta menunjukkan hasil yang serupa. Materi sistem organ pada manusia merupakan materi yang mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk dapat disampaikan kepada siswa kelas V SD. Dari materi-materi pada 4 (empat) Kompetensi Dasar muatan pelajaran IPA yang berhubungan dengan sistem organ

manusia, materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia merupakan materi yang paling sulit disampaikan dan paling sulit diterima siswa. Hasil wawancara menyajikan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan sulitnya materi ini dikuasai siswa adalah keterbatasan waktu belajar di kelas. Dalam kondisi pandemi Covid-19, jam belajar siswa diperpendek. Hal ini berpengaruh pada ketuntasan penyampaian materi esensial yang sesuai dengan kompetensi dasar terkait. Faktor yang memengaruhi penguasaan siswa terhadap materi juga disebabkan oleh konten materi yang abstrak dan tidak terlalu dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari (Lampiran 2).

Hasil belajar anak untuk materi sistem organ manusia juga menunjukkan persentase yang lebih rendah dibandingkan topik materi yang lain. Pada Tabel 1.1 ditunjukkan rerata hasil belajar siswa kelas V SDK 9 pada semester 1 yang lebih rendah daripada semester 2 selama tiga tahun berturut-turut.

Tabel 1.1. Rerata Hasil Belajar IPA Kelas V SDK 9

<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>Semester 1</b>	<b>Semester 2</b>
2017/2018	79,21	81,50
2018/2019	81,67	86,08
2019/2020	83,71	87,83

Hasil survey pada awal penelitian yang dilakukan kepada 26 responden dari siswa-siswi kelas VI menguatkan pendapat para guru IPA mengenai tingkat kesulitan materi IPA kelas V. Ke-26 responden itu merupakan 71% dari populasi siswa kelas VI SDK 9 PENABUR yang telah menuntaskan pembelajaran IPA di tahun sebelumnya dengan menggunakan model belajar konvensional. Hasil survey pada Lampiran 3 menunjukkan bahwa:

1. Muatan pelajaran IPA menunjukkan persentase tertinggi untuk muatan pelajaran yang paling disukai oleh siswa di antara 13 muatan pelajaran yang lain yaitu sebesar 19,2%.
2. Hanya 3,8% responden yang menyukai pelajaran IPA karena media pembelajaran berbasis teknologi informatika yang dipergunakan guru. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai kemungkinan rendahnya frekuensi guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informatika atau kemungkinan kurangnya kapasitas guru menguasai media pembelajaran berbasis teknologi informatika.
3. Persentase terbesar untuk muatan pelajaran yang tersulit di kelas V ditunjukkan pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia yang disajikan pada semester 1, yaitu sebesar 34,6%. Hal ini juga dikuatkan melalui tanggapan 76,9% responden yang merasa materi pelajaran semester 1 lebih sulit daripada materi pelajaran semester 2.

Pada kondisi pandemi Covid-19 ini, sistem pembelajaran dilakukan secara online. Secara khusus, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia menyebutkan sebagai BDR (Belajar Dari Rumah). Kondisi BDR ini kurang memungkinkan proses belajar berjalan dengan maksimal sesuai harapan guru dan siswa. Demikian juga adanya kemungkinan tidak adanya jaminan ketuntasan kompetensi dasar. Secara naluri, guru mengharapkan apa yang dikembangkan dari kompetensi dasar dapat dikuasai oleh siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi peneliti untuk menjamin penguasaan materi esensial oleh siswa melalui metode atau cara belajar dengan model yang dapat mengakomodir ketersediaan waktu belajar yang lebih singkat dan minimalnya tatap muka.

Kondisi pembelajaran selama pandemi covid-19 menuntut usaha guru untuk menggunakan strategi, metode, model pembelajaran yang memungkinkan komunikasi tetap berjalan. Komunikasi ini merupakan bagian dari interaksi guru ke siswa yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara mandiri (Purwanto, 2020, 5-6). Siswa usia SD sangat memerlukan interaksi yang intensif dengan teman maupun guru. Beberapa bukti empiris menunjukkan bahwa interaksi sosial antar siswa atau dengan guru mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, ketrampilan kolaborasi, sikap kepedulian, dll.

Pembelajaran pada masa pandemi juga mengharuskan guru dan siswa menggunakan aplikasi teknologi online untuk terselenggaranya proses pembelajaran online yang lancar dan efektif. Aspek ketersediaan teknologi online, kemampuan mengakses teknologi online dan keterbiasaan mengakses teknologi berpengaruh pada kelancaran proses belajar online (Kim, et.al, 2015). Penelitian ini juga ingin melihat bagaimana penggunaan LMS (*Learning Management System*) Moodle dapat mendukung penyelenggaraan proses belajar online secara efektif dan efisien dari sisi waktu.

Berdasarkan survey awal penelitian terhadap 26 responden dari kalangan siswa mengenai LMS Moodle (Lampiran 4), didapatkan data-data sebagai berikut:

1. 88,5% responden belum pernah mendengar istilah LMS Moodle.
2. 96,2% responden merasa belum pernah mengerjakan latihan soal menggunakan Moodle.
3. 96,2% responden ingin tahu lebih banyak mengenai LMS Moodle.
4. 100% responden mau belajar menggunakan LMS Moodle untuk aktivitas belajar online mereka.

Meskipun LMS Moodle sudah diperkenalkan di jenjang SD PENABUR Jakarta sejak tahun 2017, namun penggunaan LMS Moodle belum efektif. Hal ini terbukti dari data-data yang tertulis di atas. *Awareness* mengenai LMS Moodle belum dirasakan oleh seluruh siswa. Namun, dari data-data tersebut, tampak optimisme, *curiosity*, dan semangat siswa untuk mengenal serta mempelajari LMS Moodle dalam proses belajar mereka.

Dalam rangka mengejar target kurikulum cepat tercapai, sering kali guru terkesan menjejali peserta didik dengan materi-materi hanya di ranah kognitif dengan cara konvensional. Metode ceramah dan *teacher-centered* masih mendominasi proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik dibebani dengan materi yang cukup berat, namun dampak yang dihasilkan hanya mengembangkan ketrampilan berpikir tingkat rendah mereka. Level kognitif yang tercapai juga hanya berkisar C1 dan C2 pada taksonomi Bloom-Anderson (2001). Proses belajar secara konvensional ini pada masa pandemi sering dilakukan guru terutama untuk menjelaskan konsep-konsep yang dirasa sulit dipahami siswa. Guru juga seringkali mempraktikkan cara belajar dengan metode tanya jawab sepanjang jam pelajaran untuk menanamkan pemahaman konsep. Model belajar konvensional ini membatasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Di sisi lain, guru diperhadapkan dengan peserta didik jenjang sekolah dasar yang merupakan produk generasi alpha atau generasi abad-21. Generasi alpha merupakan anak-anak yang terlahir dari tahun 2010 sampai sekarang. Saat ini, posisi mereka dalam dunia pendidikan formal sudah mendekati tahun kelulusan di jenjang sekolah dasar. Generasi ini ditandai dengan kuatnya relasi mereka dengan dunia digital dan kebosanan terhadap metode konvensional dalam memperoleh



informasi. Dalam Mudarwan (2018) dituliskan bahwa generasi alpha merupakan generasi *digital native* yang lahir dan besar dalam zaman digital, melek teknologi informasi, dan pengguna internet aktif.

Oleh karena itu, di era revolusi industri 4.0 yang telah berpengaruh terhadap dunia pendidikan, kreativitas metode mengajar guru sangat diperlukan. Pemanfaatan teknologi digital dijadikan sebagai jembatan untuk mengembangkan kecakapan abad-21 yang menghendaki adanya *high order thinking skills (HOTS)*. Beberapa komponen kecakapan abad-21 antara lain kolaboratif dan komunikatif, oleh sebab itu guru perlu mengusahakan model pembelajaran yang tetap memuat unsur interaksi langsung guru vs. siswa serta siswa vs. siswa dengan tetap mengaplikasikan teknologi bagi pendidikan. *Flipped Classroom* menjadi salah satu solusi bagi pemenuhan kebutuhan pembelajar generasi alpha.

*Flipped Classroom (FC)* atau *Inverted Classroom* merupakan salah satu pemanfaatan dan implementasi dari teknologi pendidikan dalam format *Blended learning (BL)*. Definisi *Flipped Classroom* yang disadur dari Orhan (2019) adalah

*Flipped learning method, which can be defined as a student-centered pedagogical method through which classroom is turned into an active learning environment where students use their high-level thinking skills by rendering the time spent in the classroom more dynamic and interactive through the shift of direct instruction from the classroom outwards under the guidance of teacher (FLN, 2014), is a method that may be effective in bringing today's skills to students.*

Dari definisi di atas, *Flipped Classroom* diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran dimensi kognitif level rendah di rumah atau luar ruang kelas, sementara di sekolah peserta didik akan mengembangkan level kognitif yang lebih tinggi. Atau dengan kata lain, kegiatan *Lower Order Thinking Skills* atau LOTS dilakukan di luar kelas dan *Flipped Classroom* berfokus pada kegiatan yang menunjang *Higher Order Thinking Skills* atau HOTS di dalam ruang kelas. Dengan

demikian, model pembelajaran konvensional yang sering dilakukan guru dan siswa di dalam ruang kelas, kini dipindahkan ke luar ruang kelas. Di dalam ruang kelas, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan siswa yang lain untuk mengembangkan level kognitif yang lebih tinggi, baik melalui diskusi klasikal maupun diskusi kelompok serta aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan anak menganalisa dan mencipta.

Level kognitif yang dicapai oleh siswa dapat diukur dengan menggunakan instrumen yang dirancang untuk dapat melihat pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar ini erat kaitannya dengan sikap siswa dalam belajar dan lingkungan belajar siswa. Dalam situasi pandemi dengan pembelajaran jarak jauhnya, ada beberapa aspek sikap dalam penilaian untuk menghasilkan representasi hasil belajar siswa sulit dilakukan guru, diantaranya adalah kejujuran dan kemandirian siswa dalam melaksanakan proses penilaian. Posisi belajar yang berjauhan menyulitkan guru untuk melihat sikap belajar siswanya. Kemandirian belajar siswa diuji pada masa pandemi ini mengingat keterbatasan pendampingan guru dalam belajar. Oleh karenanya, untuk mendekatkan jarak belajar, guru perlu kreatif dalam memilih model dan metode pembelajaran serta media yang dipergunakan. Aktivitas-aktivitas interaktif menggunakan platform media belajar digital sangat perlu dikembangkan agar siswa merasa tetap berada di ruang kelas bersama guru dan teman-temannya. Guru juga dituntut meningkatkan kreativitas dan ketekunannya untuk menyediakan bahan ajar maupun media ajar yang dapat diakses sewaktu-waktu oleh siswa. Kemandirian belajar siswa dapat dilihat dari frekuensi siswa mengakses bahan ajar yang disediakan guru dalam platform media belajar digital yang dipergunakan.

Proses belajar juga dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat memaksimalkan terciptanya interaksi edukatif, baik interaksi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan konten pelajaran. Interaksi tersebut dapat terselenggara melalui proses belajar secara tatap maya (*synchronous*) maupun mandiri (*asynchronous*) dengan memanfaatkan media belajar digital. Berkurangnya frekuensi tatap muka dan berkurangnya kuantitas jam belajar siswa selama masa pandemi akan berdampak pada ketidakutuhan pemahaman siswa akan tujuan belajar dari kompetensi dasar tertentu. Hal ini sangat dirasakan bagi siswa usia sekolah dasar yang secara psikologis masih perlu banyak mendapatkan bimbingan dan pendampingan langsung dari guru di saat melakukan proses belajar. Dalam kata lain, bila interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengalami perubahan frekuensi dan kualitas, maka akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

Terkait dengan tuntutan kemandirian siswa dalam proses belajar dan perubahan yang terjadi pada frekuensi interaksi siswa dengan guru, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang berbasis LMS Moodle sebagai media interaksi *asynchronous*. *Flipped Classroom* diyakini menjadi metode yang dapat menjembatani kebutuhan pendidikan generasi pasca milenial yang mampu memfasilitasi pembelajaran baik secara mandiri maupun dalam interaksi belajar di dalam kelas, baik kelas nyata maupun kelas maya.

Rancangan penelitian dilakukan menggunakan penelitian eksperimental dengan metode *Quasi-Experiment*. Penelitian ini dikembangkan untuk dapat melihat keterkaitan antara kemandirian siswa dalam belajar, interaksi siswa dengan guru terutama dalam kondisi belajar pada masa pandemi. Juga untuk melihat



gambaran efektivitas penerapan model pembelajaran Flipped Classroom dan keterkaitannya dengan hasil belajar dari ranah kognitif. Oleh karena itu penelitian ini diberi judul “EFEKTIVITAS KEMANDIRIAN DAN INTERAKSI SISWA DENGAN GURU MELALUI *FLIPPED CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA KELAS V JENJANG SD PENABUR JAKARTA”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang muncul dan menjadi bahan penelitian, yaitu:

- 1) Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia merupakan materi yang paling sulit dipahami siswa SD kelas V dan paling sulit diajarkan oleh guru.
- 2) Siswa tidak mempunyai kesempatan yang cukup dari sisi waktu maupun sisi pendampingan guru untuk memahami materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia terutama dalam masa pandemi Covid-19.
- 3) Hasil belajar pada kompetensi dasar yang berhubungan dengan materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia relatif lebih rendah dibandingkan hasil belajar pada kompetensi dasar yang lain.
- 4) Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran pada kondisi pandemik terbatas secara ruang dan waktu, hal ini berakibat pada kemampuan siswa menguasai materi pelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.
- 5) Model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru selama ini untuk menanamkan konsep yang sulit dipahami siswa cenderung menggunakan model konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab yang bersifat *teacher-centered*.

- 6) Penyederhanaan kurikulum dengan pemilihan materi esensial dan pengurangan jam belajar membawa konsekuensi ketidakcukupan waktu belajar siswa untuk menguasai kompetensi dasar. Diperlukan waktu tambahan di luar pertemuan tatap muka untuk belajar secara mandiri. Guru perlu memfasilitasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa secara *asynchronous*.
- 7) Kondisi pandemi menuntut proses belajar dilakukan secara BDR (Belajar Dari Rumah) dengan menggunakan media belajar online yang menghilangkan pertemuan tatap muka secara fisik. Interaksi guru dan siswa dilakukan melalui pertemuan tatap maya. Bagi siswa usia SD, minimnya interaksi ini dapat memengaruhi motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar.
- 8) Keberadaan LMS Moodle di Jenjang SD PENABUR Jakarta telah berlangsung dari tahun 2017, namun pemanfaatannya belum optimal. Pada kondisi pandemi, pemanfaatan media belajar online menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

### **1.3. Batasan Penelitian**

Untuk tujuan agar penelitian lebih fokus, maka batasan penelitian dirancang sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Flipped Classroom* dirancang untuk dapat memfasilitasi pembelajaran secara *synchronous* dan *asynchronous*. Pada masa pandemi Covid-19, pertemuan *synchronous* dilakukan dengan tatap maya melalui media zoom meeting, *asynchronous* melalui sesi belajar

mandiri siswa di luar jam belajar tatap maya yang difasilitasi oleh LMS Moodle.

- 2) Kelas kontrol berasal dari siswa kelas V SDK 3. Kelas eksperimen berasal dari seluruh populasi kelas V SDK 9.
- 3) Waktu penelitian dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 dimana siswa dalam kondisi Belajar dari Rumah (BDR).
- 4) Eksperimen dilakukan dengan mengembangkan pembelajaran pada ranah kognitif untuk muatan pelajaran IPA kelas V KD 3.4 Kurikulum Nasional 2013 yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan sekolah oleh Kelompok Kerja Guru IPA Jenjang SD PENABUR Jakarta Tahun pelajaran 2020/2021. Materi esensial pada KD 3.4. mengenai Sistem Peredaran Darah Manusia.
- 5) Media belajar online menggunakan LMS Moodle. Dikarenakan siswa belum mampu mengakses Moodle, maka dilakukan perlakuan awal pengenalan LMS Moodle pada kelas kontrol sebelum eksperimen yang sesungguhnya diselenggarakan. LMS Moodle tidak diperhitungkan sebagai variabel untuk diteliti.
- 6) Parameter yang terlibat dalam penelitian ini adalah kemandirian saat siswa belajar secara *asynchronous* dan interaksi siswa dengan guru sebagai *independent variable*, penerapan *Flipped Classroom* sebagai variabel moderator, dan hasil belajar sebagai *dependent variable*.
- 7) Hasil belajar yang akan diuji dibatasi dalam ranah kognitif adalah meliputi level kognitif dari C1 sampai dengan C6 taksonomi Bloom revisi.

- 8) Parameter kemandirian diukur berdasarkan instrument yang dikembangkan dari indikator kemandirian.
- 9) Parameter interaksi guru dan siswa mengadopsi dari *Student-Professor Interaction Scale*.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Mengkaji latar belakang dan beberapa permasalahan yang dipaparkan di atas, rumusan permasalahan yang hendak dieksplorasi melalui penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh kemandirian dalam pembelajaran yang menggunakan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa?
- 2) Bagaimana pengaruh interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran yang menerapkan *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimana pengaruh kemandirian dan interaksi siswa dengan guru secara bersamaan dalam pembelajaran yang menggunakan *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa?
- 4) Bagaimana pengaruh penerapan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa untuk muatan pelajaran IPA kelas V SD terkhusus materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia?
- 5) Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model konvensional dan *Flipped Classroom* pada materi IPA kelas V SD tentang Sistem Peredaran Darah Manusia?
- 6) Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* untuk siswa kelas V jenjang SD BPK PENABUR Jakarta?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis pengaruh kemandirian siswa dalam pembelajaran yang menerapkan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
- 2) Menganalisis pengaruh interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran yang menerapkan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Menganalisis pengaruh kemandirian dan interaksi siswa dengan guru secara bersamaan dalam pembelajaran yang menggunakan *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
- 4) Menganalisis pengaruh penerapan model *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar siswa untuk muatan pelajaran IPA kelas V SD terkhusus materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia.
- 5) Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model konvensional dan *Flipped Classroom* pada materi IPA kelas V SD tentang Sistem Peredaran Darah Manusia.
- 6) Memberikan gambaran efektivitas penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V jenjang SD PENABUR Jakarta.

### 1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat praktis bagi:



1) Peserta didik

- a) Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia, memotivasi kesadaran pentingnya kemandirian belajar dan keberanian berinteraksi yang berpengaruh pada hasil belajar.
- b) Perlakuan dalam penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar bermakna dengan menggunakan media pembelajaran online secara mandiri.

2) Orang tua peserta didik

Penelitian ini diharapkan menjadi wahana mediasi orang tua siswa dalam mendampingi putra/putri belajar dari rumah sekaligus menjadi orang tua pembelajar.

3) Guru Jenjang SD PENABUR Jakarta

Penelitian ini diharapkan dapat menginisiasi tumbuhnya budaya berani, kreatif, dan ulet untuk mencoba teknik pembelajaran baru yang menjembatani kebutuhan peserta didik generasi alpha baik pada kondisi pandemi maupun kondisi normal.

4) Pengambil kebijakan di Yayasan BPK PENABUR Jakarta

Penelitian ini dapat menginisiasi langkah para pengambil kebijakan untuk merancang strategi pengembangan model pembelajaran yang mengacu pada ketercapaian kompetensi abad-21 yang diperlukan oleh generasi peserta didik saat ini dalam menjawab tantangan masa depan mereka.

Adapun manfaat ilmiah yang diharapkan dari penelitian ini bagi para pembaca dari kalangan akademis maupun non akademis adalah:

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran maupun menambah informasi seputar model pembelajaran *Flipped Classroom* dari sisi beberapa faktor yang memengaruhi dan dipengaruhi, tantangan, dan peluang implementasinya.
- 2) Memotivasi pembaca dari kalangan akademisi maupun non akademisi untuk berani mencoba model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan jaman.
- 3) Menginisiasi penelitian serupa terutama yang berfokus pada *Flipped Classroom* bagi level sekolah dasar. Hal ini mengingat minimnya referensi mengenai topik penelitian *Flipped Classroom* bagi siswa usia SD. Selama ini objek penelitian *Flipped Classroom* lebih banyak menysasar siswa usia pendidikan atas dan perguruan tinggi.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan penelitian ini disajikan dalam lima bab utama. Bab pertama mengenai pendahuluan. Pada bab pertama dipaparkan latar belakang kondisi pembelajaran, regulasi yang berlaku, proses pembelajaran, factor-faktor yang mungkin berkaitan dengan kondisi pembelajaran, termasuk juga hasil belajar siswa khususnya untuk materi yang terkait dengan penelitian ini. Hal-hal tersebut dikerucutkan dalam identifikasi masalah yang akan diteliti melalui penelitian ini. Agar penelitian ini lebih fokus dan menghasilkan data serta analisa yang relatif valid, maka perlu adanya batasa penelitian. Batasan penelitian meliputi batasam objek penelitian, subjek penelitian, waktu, metode, parameter, juga hasil yang diharapkan. Batasan penelitian ini juga berfungsi untuk penelitian tidak menyimpang dari rumusan masalah yang diteliti dan tujuan yang ingin dicapai dari

penelitian ini. Rumusan masalah disusun untuk mempermudah peneliti dan pembaca memahami esensi permasalahan yang akan diteliti dan diuji. Setiap penelitian pasti dilakukan dengan tujuan tertentu, oleh sebab itu tujuan penelitian dituliskan yang berfungsi menjaga penelitian fokus membahas permasalahan yang telah diidentifikasi. Penelitian yang berdaya guna adalah penelitian yang mendatangkan manfaat bukan hanya bagi peneliti namun bagi khalayak umum. Dalam penelitian ini, peneliti berharap laporan ini dapat berdaya guna bagi siswa, orang tua siswa, guru, kalangan akademisi maupun non akademisi, yayasan tempat peneliti bekerja, dan tentunya khalayak umum sebagai pembaca laporan ini.

Bab dua memaparkan kajian teoretis yang menjadi dasar bagi proses berlangsungnya penelitian. Penelitian ini mengikutsertakan sejumlah variabel, baik itu *dependent variable* (variabel terikat), *independent variable* (variabel bebas), maupun *moderator variable* (variabel moderator). Setiap variabel dideskripsikan secara teoretik berdasarkan referensi-referensi ilmiah. Penelitian ini juga mempunyai relevansi serta koneksi dengan penelitian dalam topik sejenis. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan topik *Flipped Classroom* dituangkan dalam bab dua ini. Referensi dan dasar teori ini juga berfungsi sebagai petunjuk dan arah bagi pelaksanaan penelitian. Kerangka berpikir sebagai dasar berpikir dan tahapan penelitian disusun dan dituliskan pula dalam bab dua ini. Kerangka berpikir merupakan model yang memberikan gambaran hubungan antar variabel yang diteliti. Tentunya hubungan ini didukung oleh teori-teori yang relevan. Kerangka berpikir juga merupakan landasan bagi peneliti untuk menentukan hipotesis penelitian. Hipotesis ini merupakan argumen teoretis sebagai upaya untuk

memperoleh jawaban sementara terhadap rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan pada bab satu.

Metodologi penelitian yang diuraikan dalam bab tiga membahas mengenai cara-cara melaksanakan penelitian berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala ilmiah. Dikatakan ilmiah apabila kegiatan penelitian memenuhi unsur-unsur rasional, empiris, dan sistematis (Suryana, 2010). Rasional berarti kegiatan penelitian dapat diterima oleh akal sehat. Empiris berarti cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia. Sistematis berarti pengetahuan hasil penelitian diperoleh dari langkah-langkah tertentu yang logis. Metodologi penelitian meliputi rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, populasi dan sampling, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, metode analisis data, dan metode pengujian hipotesis statistik. Pemilihan setiap aspek dalam metodologi penelitian berpengaruh pada kesahihan data dan ketepatan analisis data.

Bab empat membahas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hasil penelitian merupakan tahap reduksi data atau proses mengkonversikan data menjadi informasi yang bermakna (Suryana, 2010). Hasil uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas wajib terpenuhi dan diulas dalam bab ini. Pembahasan dari hasil uji hipotesis secara kuantitatif dikonversikan dalam bentuk deskriptif maupun kualitatif, sehingga data-data yang diolah mempunyai makna dan relevansi dengan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Hasil uji hipotesis menentukan apakah hipotesis yang kita rancang diterima atau ditolak. Apa yang menyebabkan hipotesis diterima dan ditolak serta faktor-faktor apa yang berperan dapat dibahas dalam bab empat ini. Pembahasan

mengenai hal ini merujuk pada kajian teoretis yang telah dikemukakan dalam bab tiga atau dapat dilengkapi dengan kajian teoretis yang mendukung penemuan dalam penelitian. Keterbatasan penelitian juga disampaikan dalam bab empat agar memberikan gambaran hal-hal atau variabel yang sebenarnya tercakup dalam ruang lingkup penelitian yang tidak dapat diteliti karena di luar kendali peneliti atau karena kendala prosedur penelitian.

Bab lima membahas mengenai kesimpulan, implikasi, dan saran. Kesimpulan penelitian harus konsisten menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis, hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan di bab-bab sebelumnya. Kesimpulan penelitian bukan berupa ringkasan atau inti sari dari hasil penelitian. Kesimpulan merupakan kaitan logis dari konsep berpikir deduktif ke generalisasi. Implikasi penelitian merupakan bentuk operasionalisasi atau penerapan hasil penelitian dalam kehidupan nyata secara praktis. Sedangkan saran-saran menggambarkan kegunaan praktis atau tindak lanjut dari implikasi hasil penelitian sebagai dimensi aksiologis ilmu. Uraian saran-saran bersumber dari variabel yang diteliti dan didasarkan pada kesimpulan penelitian, serta memberi kesempatan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian secara mendalam (Suryana, 2010).