



Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 3 November 2025

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
 three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
 Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
 Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Informatika di MTsN 2 Kota Payakumbuh

Syahrul Ramadhan¹, Khairuddin², Jasmienti³, Gusnita Darmawati⁴

^{1,2,3,4} *Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia*

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar informatika siswa di MTsN 2 Kota Payakumbuh, hasil belajar tercermin dari hasil nilai ulangan harian dan terlihat dalam proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru yang bisa disebut dengan metode konvensional. Pemberian materi kepada siswa melalui pendekatan ceramah, membuat peran guru lebih dominan di dalam kelas. Hal ini membuat siswa berperan sebagai agen pembelajaran yang bersifat pasif. Model pembelajaran konvensional ini tidak mampu menarik perhatian siswa, dan guru cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut yang menyebabkan siswa tidak dapat mencapai ketuntasan belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar Informatika di MTsN 2 Kota Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Grup Design Pretest-Posttest Control Design*. Populasi yang di gunakan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh. Pengambilan sampel dilakukan secara acak menggunakan model *simple random sampling* yang sebelum pengambilan sampel tersebut dilakukan beberapa uji yaitu : uji normalitas dan uji homogenitas. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII.11 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.9 sebagai kelas kontrol. Data penelitian diambil dari hasil belajar informatika siswa dari tes akhir (posstest), Data hasil akhir dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogeny, Sedangkan hasil dari tes akhir yang menggunakan Uji T diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,019 yang artinya nilai $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a nya diterima. Jadi kita dapat simpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar hasil belajar informatika kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh.

Kata Kunci

Model Pembelajaran Flipped Classroom, Hasil Belajar Siswa

**Corresponding
 Author:**

syahrulramadhan0813@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang melibatkan berbagai aktivitas yang relevan dengan kehidupan sosial seseorang serta membantu mentransmisikan adat istiadat, budaya, dan lembaga sosial dari sebuah generasi ke generasi selanjutnya. Pada bahasa Latin, istilah pendidikan dikenal sebagai educate, yang berarti meningkatkan moral dan membina intelektualitas. Ada banyak pandangan berbeda tentang pendidikan. Menurut Nana Syaodih, pendidikan mencakup tiga aspek utama: bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Karena tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara menyeluruh, maka pendidikan biasanya dibagi menjadi beberapa bidang, yaitu pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ahmad Tafsir mendefinisikan pendidikan sebagai berbagai yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa mereka mencapai perkembangan terbaik mereka. Ada sebagian cara akan melakukan hal tersebut, diantaranya ialah pengajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan juga keterampilan. Selain itu, metode lain seperti memberikan contoh yang bisa diteladani, memberikan pujian atau hadiah, serta pendidikan moral adalah bagian dari proses pendidikan. Pendidikan, di sisi lain, didefinisikan oleh Ki Hajar Dewantara sebagai upaya untuk meningkatkan budi pekerti, pemikiran, dan kemampuan fisik anak-anak sehingga mereka dapat menjalani kehidupan yang sempurna, yaitu kehidupan yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Sugiarto, 2016).

Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian manusia, baik secara mental maupun fisik. Individu diharapkan memiliki pengetahuan yang luas melalui sistem pendidikan. Pendidikan juga dapat membantu mengatasi masalah buta huruf dan memberikan kemampuan mental. Proses pendidikan juga dapat membantu seseorang menjadi lebih dewasa dan lebih baik melalui pengalaman dan penguasaan keterampilan. Pendidikan dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang, seperti psikologis dan sosiologis, tetapi pada dasarnya, pendidikan bertujuan untuk mendidik individu dan masyarakat agar memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan yang baik, berlandaskan pada ide-ide inovatif dan kreatif yang hanya dapat diperoleh melalui Pendidikan (Dhani Rikha Rahmiyati, 2020).

Metode pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Pendapat Hamalik bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, mendorong kegiatan dan motivasi untuk belajar, dan bahkan memiliki dampak psikologis positif kepada siswa. Selain itu, alat pembelajaran

dapat membantu siswa memahami data dengan lebih baik., membuat informasi lebih mudah dipahami, mempermudah interpretasi data, dan membantu mereka merangkum informasi dengan lebih baik. Untuk mencapai Dalam hal ini, pendidik harus dapat memakai metode pelajaran yang sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Pemilihan sebuah metode pembelajaran ini sangat penting untuk mencapai maksud dari pembelajaran. Model Flipped Classroom untuk Informatika adalah salah satu cara untuk meningkatkan aktifitas siswa selama pelajaran berlangsung (Neviani, 2020).

Flipped classroom, juga dikenal sebagai kelas terbalik, adalah metode pendidikan di mana pelajaran biasanya diberikan di dalam kelas, seperti kuliah atau materi dasar, dipindahkan ke luar kelas melalui bahan bacaan atau video. Sebelum pergi ke kelas, siswa akan mempelajari topik ini secara mandiri di rumah. Di bawah pengawasan guru, waktu di kelas lebih banyak dihabiskan untuk diskusi, penerapan ide, dan aktivitas kolaboratif yang mendalam. Dengan menerapkan Flipped Classroom, siswa memiliki kontrol lebih besar terhadap waktu dan kecepatan pembelajarannya, sementara guru dapat lebih fokus pada membimbing, memberikan dukungan, dan menilai pemahaman yang lebih mendalam. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, mendorong pemikiran kritis, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif (Mubarok, 2017). Model Flipped Classroom ialah sebuah pendekatan sebuah pembelajaran yang di mana siswa dapat mengikuti pelajaran yang umumnya diajarkan di kelas dikerjakan di rumah, dan kebalikannya, tugas berkelompok yang selalu dilakukan di rumah dapat dikerjakan di kelas dengan membantu siswa bekerja sama lebih baik (Widodo et al., 2021).

Beberapa model pembelajaran--yang meletakkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya adalah model *Flipped Classroom*. Dalam model ini, teknologi digunakan untuk memberikan akses kepada materi pelajaran kapan pun dan di mana pun, waktu di kelas dimanfaatkan oleh siswa untuk bekerja sama dengan teman-teman, mempraktikkan keterampilan, dan mendapatkan umpan balik terkait perkembangan mereka (Andriyani & Suhendri, 2019). Menggunakan sebuah model pembelajaran Flipped Classroom mengharuskan siswa membuka sebuah pelajaran via online sebelum masuk ke dalam kelas. Melalui cara ini, fokus bukan hanya pada penggunaan sebuah video pelajaran, tetapi lebih banyak tentang cara menghabiskan waktu di kelas secara optimal. Hal ini membuat pengajaran lebih efektif dan membantu meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa (Maolidah et al., 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan pada 21 Februari 2024, metode pembelajaran digunakan oleh para pendidik masih cenderung tradisional. Hal ini terlihat dari penyampaian materi kepada siswa yang masih menggunakan pendekatan ceramah, di mana guru memegang peran yang lebih dominan di dalam kelas MTsN 2 Kota Payakumbuh masih memakai sebuah proses belajar mengajar yang belum mencapai tingkat optimal. Banyak guru yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional, khusus pendidik biasanya masih memakai metode pembelajaran ceramah, dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran di kelas saat ini juga terbatas pada Penggunaan media tulis dan slide Ppt pada pembelajaran seringkali membuat siswa saja yang selalu menjadi pendengar yang pasif saat pendidik menyampaikan materi, sehingga mereka kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Pelaksanaan proses belajar mengajar masih terasa monoton, menyebabkan semangat belajar siswa menurun. Selain itu, masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah, menurut pengamatan guru sebagai peneliti, melibatkan keterbatasan waktu untuk menyampaikan sejumlah materi, terutama dalam mata pelajaran informatika. Keterbatasan waktu dalam kegiatan belajar di kelas mengakibatkan penyampaian materi oleh guru menjadi kurang optimal. Beberapa topik dalam mata pelajaran informatika membutuhkan waktu yang cukup lama bagi siswa untuk memahaminya secara menyeluruh serta mengembangkan keahlian berbahasa, seperti membaca, mendengarkan, berbicara, menulis, dan mengetik. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi pasif selama dilakukannya pembelajaran. Model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, dan guru cenderung kurang mengikutsertakan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, sebuah tahap pembelajaran harus diubah. Peserta didik tidak dapat lagi dianggap sebagai objek pembelajaran. Sebaliknya, mereka harus diberi kesempatan agar berpartisipasi secara aktif dan menjadi mitra di suatu proses pelajaran. pengajar harus memiliki peran sebagai mediaotor dan fasilitator kreatif dalam proses ini. maka karena itu, model Flipped Classroom dapat dipakai untuk mendorong pelajar untuk lebih aktif mengikuti dalam kegiatan pelajaran.

METODE PENELITIAN

Peneliti memakai metode kuasi eksperiment kuantitatif dalam sebuah penelitian. Mohammad Ali menyatakan bahwa kuasi eksperimen serupa dengan yang sebenarnya, tetapi subjeknya berbeda. Penugasan acak tidak

digunakan oleh kuasi eksperimen; sebaliknya, mereka menggunakan kelompok yang sudah terbentuk sebelumnya (Amelia Nurjanah et al., 2023).

Metode kuasi eksperimen adalah cara penelitian yang tidak menggunakan acak dalam penugasan kelompok, melainkan mengambil kelompok yang sudah ada. Pendekatan ini dipilih agar pembelajaran terjadi secara alami dan peserta didik tidak merasa menjadi bagian dari eksperimen, dengan harapan hasilnya lebih valid. Penelitian akan memakai desain kelompok kontrol sebelum tes dan setelah tes, di mana kelompok eksperimen mendapatkan sebuah perlakuan khusus, berbeda halnya kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Maka dari itu, penelitian ini ingin melakukan perbandingan perbedaan antara kelompok eksperimen sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan diberikan (Soegiyono, 2011).

Tabel 1.
Rancangan Pretest-Posttest Control Group Design

<u>Kelas</u>	<u>Awal</u>	<u>Perlakuan</u>	<u>Akhir</u>
<u>Eksperimen</u>	<u>O₁</u>	<u>X</u>	<u>O₃</u>
<u>Kontrol</u>	<u>O₂</u>	<u>z</u>	<u>O₄</u>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mencari tahu apakah Model pembelajaran FlippedClassroom mempengaruhi hasil belajar pelajar kelas VII di MTsN 2 Kota Payakumbuh ditahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 64 siswa, termasuk 32 siswa dari kelas VII.9 dan 32 siswa dari kelas VII.11. Untuk mengambil sampel, probabilitas sampel digunakan (Syahri, 2014).

Sample ini berasal dari nilai ulangan harian kelas VII dalam pelajaran informatika. Setelah membandingkan hasilnya, kelas VII.11 dapat dianggap selaku kelas eksperiment dan kelas VII.9 dapat dianggap selaku kelas Kontrol.

Tabel 2.
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pre-Test-Eksperimen	32	55	85	68,44	9,955
Post-Test-Eksperimen	32	55	95	75,63	11,412
Pre-Test-Kontrol	32	40	85	66,72	12,927
Post-Test-Kontrol	32	50	90	68,75	11,500
Valid N (listwise)	32				

Dengan 32 siswa yang sudah menjawab seluruhnya, memperoleh Nilai pretest untuk kelas eksperimen rata-rata 68,44, dan kelas kontrol rata-rata 66,72. Setelah perlakuan terlihat, ada perubahan tetapi tidak signifikan. Nilai posttest rata-rata untuk kelas eksperimen ialah 75,63, dan nilai kelas kontrol rata-rata ialah 68,75.

Uji Normalitas

IBM SPSS Statistics v.26 untuk Windows dipakai untuk melakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Tujuannya adalah untuk memilih apakah distribusi data hasil belajar informatika di pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil ditunjukkan dalam tabel berikut :

Tabel 3.

Rekapitulasi Uji Normalitas Data Pretest Dan Posttest Hasil Belajar

No	Data	Sig. (2-tailed)	α (5%)	Keterangan
1	<i>Pre-test</i> eksperimen	0,083	0,05	Normal
2	<i>Pos-test</i> eksperimen	0,068	0,05	Normal
3	<i>Pre-test</i> Kontrol	0,084	0,05	Normal
4	<i>Pos-test</i> Kontrol	0,070	0,05	Normal

Bisa dilihat pada tabel menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang teratur, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi atau probabilitasnya. Jumlah signifikansi kurang dari 0,05 memperlihatkan bahwa data tidak normal, dan Jumlah signifikansi lebih besar dari 0,05 memperlihatkan bahwasannya data normal. Pada tes hasil belajar informatika, nilai probabilitas kelas eksperimen lebih besar dari nilai sig, dan nilai tersebar dari satu tabel ke tabel lainnya.

Uji Homogenitas

Jika dua skala ukuran memiliki karakteristik yang sama, uji homogenitas digunakan. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 memperlihatkan data tidak homogen, dan nilai signifikansi lebih dari 0,05 memperlihatkan data homogen. Tes ini menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 untuk Windows.

Tabel 4.

Rekapitulasi Uji Homogenitas Data Pretest Dan Posttest

Hasil belajar Siswa	Levene Statistic)	α (5%)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Based on Mean	0,784	0,005	0,880	Homogenitas

Hasil memperlihatkan bahwasannya nilai signifikansi (Sig) rata-rata ialah 0,880, lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa varians setelah tes

homogen di kedua kelas, eksperimen, dan kontrol. Hipotesis ini diuji untuk memastikan bahwa itu benar. Nilai belajar kognitif juga dikenal sebagai posttest, digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji T

Ketentuan untuk mengambil keputusan dalam Uji Sampel Independen digunakan untuk menentukan apakah model pembelajaran Flipped Classroom mempengaruhi hasil belajar pelajar kelas VII di MTsN 2 Kota Payakumbuh.

- Jika nilai signifikansi $>0,05$, hipotesis nol (H_0) dapat diterima, dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Ini memperlihatkan bahwa variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara keseluruhan.
- Jika nilai signifikansi $<0,05$, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Tabel 5
Hasil uji independent sample test

Independent Sample Test										
				t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of Difference	
									Lower	upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	0.023	0.880	2.400	62	0.019	6.875	2.684	1.150	12.600
	Equal variances not assumed			2.400	61.996	0.019	6.875	2.684	1.150	12.600

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji Independent Sample Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,019 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Adanya terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh.

Pembahasan

Tujuan pembahasan hasil penelitian adalah untuk menganalisis, menafsirkan, dan menginterpretasikan temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan hasil penelitian merupakan bagian penting dalam sebuah laporan penelitian atau makalah ilmiah karena memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang implikasi dan signifikansi dari hasil-hasil yang ditemukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Flipped Classroom terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh, 2024/2025. Jumlah sample dalam penelitian ini ialah sebanyak 64 siswa, yang bisa dirincikan 32 siswa pada kelas VII.9 dan 32 siswa pada VII.11, Teknik yang digunakan ialah Teknik simple random sampling dimana mengambil dua kelas secara acak sederhana, kelas VII.9 sebagai kelas kontrol dan VII.11 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan maka dapat diperoleh hasil rata-rata pretest kelas eksperimen 68,44 dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa, sedangkan pada kelas control memiliki rata-rata nilai pretest 66,72 dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa dan terlihat jelas perbedaannya namun tidak terlalu jauh sebelum diberikan treatment/perlakuan. dan kelas eksperimen maka diperoleh nilai posttest dengan rata-rata 75,63 kelas kontrol dan 68,75 pada kelas kontrol. Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan diperoleh data berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Flipped Classroom Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar informatika siswa MTsN 2 Kota Payakumbuh. Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,019 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, maka hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh, dapat ditarik kesimpulan bahwa “Adanya terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran Flipped Classroom terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 2 Kota Payakumbuh”. Hal ini dibuktikan berdasarkan analisis data hasil belajar yaitu nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,019 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia Nurjanah, D., Casilta Widiyanti, Alifiah Sabrina Putri, Fradinda Amelia

- Hapipah, Hetri Yani Gulo, Rina Sunaryani, Satria Ahmad Syahputra, & Syafira Rizqi Pratiwi. (2023). Penerapan Materi Barisan Dan Deret Pada Matematika Ekonomi Terhadap Model Petumbuhan Penduduk. *MUQADDIMAH: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 1(2), 01-11. <https://doi.org/10.59246/muqaddimah.v1i2.143>
- Andriyani, A., & Suhendri, S. (2019). Model Flipped Classroom Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 287-292. <https://doi.org/10.12928/jp.v3i3.941>
- Dhani Rikha Rahmiyati. (2020). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45-50.
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis. *Edutecnologia*, 3(2), 160-170.
- Mubarok, A. (2017). Model Flipped Classroom Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Prosiding TEP dan PDs*, 4(2), 184-188.
- Neviani, O. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI MATERI PROTISTA KELAS X DI SMA 12 SEMARANG Oleh.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sugiarto. (2016). *PENDIDIKAN HOLISTIK MENURUT PARA AHLI*. 4(1), 1-23.
- Syahri, A. A. (2014). STATISTIKA PENDIDIKAN Andi. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 6(2), 121-129.
- Widodo, L. S., Prayitno, H. J., & Widyasari, C. (2021). Kemandirian Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Daring dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3902-3911. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1404>