

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Quizizz

a. Pengertian Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *Flipped Classroom* hadir karena perkembangan teknologi yang berpengaruh besar terhadap dunia Pendidikan. Teknologi yang semakin canggih saat ini dapat menjadi suatu fasilitas belajar yang efektif bagi guru dan siswa. *Flipped Classroom* pertama kali diperkenalkan oleh Jonathan Bergmann dan Aaron Sams pada tahun 2007. Menurut Bergmann & Sams (2012: 13), konsep dasar *Flipped Classroom* adalah semua kegiatan yang dilakukan di kelas pada pembelajaran tradisional menjadi dilakukan di rumah, dan semua yang dilakukan di rumah sebagai tugas rumah menjadi dilakukan di kelas.

Menurut Hasanuddin & Fitriyaningsih (2018, 435), model *flipped classroom* yaitu membalik metode pembelajaran di kelas, dibalik disini artinya peserta didik harus membaca atau belajar terlebih dahulu di rumah. Sehingga pada saat di kelas, pendidik tidak lagi menjelaskan secara panjang lebar dan peserta didik pun bisa aktif dalam proses pembelajaran di kelas. *flipped classroom* merupakan strategi guru yang meminimalkan jumlah instruksi secara langsung dalam proses pembelajaran. *Flipped Classroom* adalah bentuk pembelajaran campuran dimana siswa belajar materi baru di rumah yang diberikan oleh guru sebelum mengikuti pembelajaran di kelas (Johnson, 2013:2).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah model pembelajaran yang membalik aktivitas belajar di kelas dengan aktivitas belajar di luar kelas. Aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di ruang kelas menjadi dilakukan di rumah. Sebaliknya aktivitas belajar yang dilakukan di rumah menjadi dilakukan di ruang kelas. Guru mengemas materi

pembelajaran dalam bentuk video untuk dipelajari siswa di rumah sehingga siswa sudah lebih siap belajar ketika di kelas.

a. Langkah-Langkah Operasional Pembelajaran Model Flipped Classroom

Menurut Adithya dalam Purnawan (2016:12) Langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan *flipped classroom* yaitu:

- 1) Siswa diminta menonton video pembelajaran atau media lainnya pada pembelajaran sebelumnya dirumah,
- 2) Saat di kelas siswa melakukan kegiatan seperti diskusi atau mengerjakan tugas, menerapkan kemampuan dalam proyek ataupun simulasi lainnya, kemudian yang ke
- 3) mengukur pemahaman siswa seperti mengadakan kuis, tanya jawab dan sebagainya.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Ulfa (2014, 11) menyatakan bahwa *flipped classroom* mempunyai beberapa langkah antara lain:

1. Siswa belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya.
2. Di kelas, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok secara acak.
3. Peran guru adalah memfasilitasi berjalannya diskusi.
4. Berlaku sebagai fasilitator dalam membantu siswa dalam pembelajaran. Di samping itu, guru juga menyiapkan beberapa pertanyaan dari materi tersebut.
5. Guru memberikan kuis/tes untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari/didiskusikan bersama kelompoknya.

Menurut Nugroho (2021:66-67) Ada pun langkah langkah model pembelajaran Flipped Classroom., yaitu: 1) tahap asikronus, (2) tahap sikronus, (3) tahap interpretasi dan rekreasi, serta (4) tahap evaluasi.

Adapun langkah-langkah atau sintaks pembelajaran dari *flipped classroom* menurut Nugroho (2021:66-67) secara rinci disajikan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Langkah-Langkah *Flipped Classroom*

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Asinkron (kegiatan di rumah)	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya melalui video pembelajaran yang telah dikirimkan.	Siswa mempelajari materi yang telah dikirimkan oleh guru.
Sinkron (kegiatan di sekolah)	Guru membentuk beberapa kelompok pada dimana akan terdapat 5 kelompok yang masing – masing kelompok terdiri 5-6 orang siswa	Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru.
interpretasi dan rekreasi (kegiatan kelanjutan dan pengembangan)	Guru memfasilitasi berjalannya diskusi, dimana guru menjelaskan kepada siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan cara berdiskusi dengan anggota kelompok.	Siswa mengerjakan tugas dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya.
tahap evaluasi	Guru memberikan kuis/tes kepada siswa dimana berupa pertanyaan terkait materi yang telah didiskusikan bersama kelompoknya agar guru	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan baik.

dapat mengetahui sejauh
mana pemahaman siswa
terkait materi tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tahapan pelaksanaan flipped classroom sesuai dengan tahapan (2021:66-67)

b. Perbandingan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dan Pembelajaran Tradisional

Bergman dan Sams (2012:14) membandingkan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Pada model pembelajaran konvensional, siswa datang ke kelas dengan rasa bingung dengan pekerjaan rumah yang diberikan dipertemuan sebelumnya. Biasanya guru menghabiskan 25 menit pertama untuk membahas pekerjaan rumah yang siswa belum pahami. Guru memberikan materi baru selama 30 sampai 40 menit dan sisanya dihabiskan di kelas dengan latihan secara mandiri atau kelompok. Akan tetapi pada model pembelajaran *Flipped Classroom*, waktu diatur dengan sepenuhnya. Di awal pembelajaran siswa perlu menanyakan pertanyaan tentang materi yang telah dikirim melalui video, jadi guru umumnya menjawab pertanyaan tersebut selama menit pertama di kelas. Hal ini membiarkan guru menyelesaikan miskonsepsi sebelum mereka berlatih dan melakukan penyelesaian dalam penerapan konsep. Waktu sisa digunakan lebih luas untuk aktivitas sendiri untuk penyelesaian masalah secara langsung. Bergman & Sams menjelaskan dalam Tabel berikut:

Tabel 2.2. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kelas Tradisional dan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

<i>Traditional Classroom</i>		<i>Flipped Classroom</i>	
Aktivitas	Waktu	Aktivitas	Waktu
Apersepsi	5 menit	Apersepsi	5 menit
Membahas pekerjaan rumah pertemuan sebelumnya	20 menit	Tanya jawab isi video	10 menit
Guru mengajarkan materi baru	30-45 menit	Tanya jawab isi video	75 menit
Bimbingan dan latihan individu dan/atau kegiatan kelompok	20-35 menit	-	-

Menurut Herdiana & Soemarmo (dalam Utami, 2017) Pada dasarnya, model *flipped classroom* mengarah kepada ranah kognitif siswa. Adapun ranah kognitif terdiri atas enam tahap, yaitu : (1) Mengingat (2) Memahami (3) Menerapkan (4) Menganalisis (5) Mengintesis (6) Mengevaluasi. Pada model pembelajaran *flipped classroom* tahap memahami dan mengingat didapatkan di rumah melalui video pembelajaran yang diberikan oleh guru sebelum memulai pembelajaran, serta tahap menerapkan menganalisis dan mengevaluasi didapatkan di kelas melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Menurut Bergmann dan Sams (2012:22) kelebihan model pembelajaran *flipped classroom* yaitu:

- a. *Flipping* membantu siswa yang sibuk
- b. *Flipping* membantu siswa berkemampuan unggul
- c. *Flipping* memungkinkan siswa untuk menjeda dan mengulang guru mereka.
- d. *Flipping* meningkatkan interaksi siswa dan guru

- e. *Flipping* membantu guru mengetahui siswa mereka yang lebih baik
- f. *Flipping* membantu interaksi antar siswa
- g. *Flipping* mengubah manajemen kelas

Adapun kelebihan *flipped classroom* menurut Kurniawati dkk., (2019:8-19) yaitu:

- a. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran menyesuaikan kecepatan pemahaman peserta didik karena penggunaan *flipped classroom* materi masih bisa diulang-ulang apabila belum memahami materi.
- b. Pekerjaan rumah dikerjakan di kelas dan apabila peserta didik belum bisa memahami materi maka peserta didik dapat bertanya kepada guru.
- c. Peserta didik juga mendapatkan kesempatan untuk mengakses pembelajaran secara penuh
- d. Waktu pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik di kelas lebih efektif
- e. Guru yang menerapkan *flipped classroom* mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang menerapkan pembelajaran tradisional

2). Kekurangan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Meskipun banyak keuntungan yang didapat dari pelaksanaan metode pembelajaran *flipped classroom*, namun tetap saja ada kekurangannya, Berett dalam Fradila dkk (2015) mengungkapkan beberapa kelemahan model pembelajaran *flipped classroom*, antara lain:

- a. Tidak semua siswa/guru/sekolah memiliki akses terhadap perangkat teknologi informasi yang dibutuhkan seperti komputer /laptop /mobilephone dan koneksi internet.

- b. Tidak semua siswa merasa nyaman belajar didepan komputer /laptop /mobilephone.
- c. Tidak semua siswa memiliki motivasi untuk belajar secara mandiri di rumah.
- d. Butuh waktu lama bagi guru untuk mempersiapkan materi dalam bentuk video.

Kekurangan model pembelajaran Flipped Classroom menurut Sari (2019:13-14)

- a. Siswa harus memiliki handphone atau computer maupun laptop memadai untuk menonton video. Hal ini akan menyulitkan siswa jika siswa tidak mempunyai handphone atau computer maupun laptop sehingga siswa akan ke warnet untuk mengakses video tersebut.
- b. Siswa perlu banyak pengawasan untuk memastikan siswa memahami materi yang telah di samp dalam video.
- c. Pada implementasinya di Indonesia, flipped classroom hanya bisa diterapkan di sekolah yang siswanya memiliki sarana dan prasarana memadai, mengingat pada model ini menuntut siswa untuk menonton video pembelajaran di luar kelas.

Berdasarkan pendapat diatas terdapat sisi kelemahan penggunaan pembelajaran *Flipped Classroom* terutama kendala sarana prasarana ketika melakukan pembelajaran di rumah dengan menggunakan sarana komputer, di SDN Ngegong Kota Madiun, siswa kelas V mendapatkan fasilitas dari sekolah chromebook, dimana chrome book tersebut dipinjamkan dan bisa dibawa pulang.

Untuk meminimalisir siswa melihat video di luar video pembelajaran wali murid dianjurkan untuk mendampingi putra – putrinya ketika membuka chromebook.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah website untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Quizizz kini tersedia di Playstore untuk pengguna Android sehingga lebih nyaman dan praktis digunakan (Pranoto, 2020:28). Aplikasi Quizizz mencakup pertanyaan pengantar, postingan, latihan, tambahan, koreksi dan tugas (Putri & Aisiah, 2021:338).

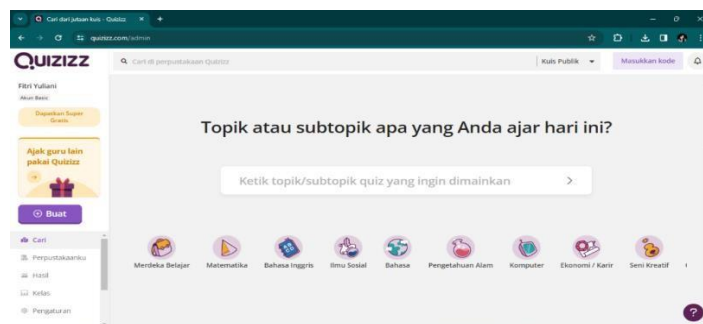
Aplikasi Quizizz merupakan sarana pembelajaran online berbasis e-learning permainan gratis untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan semangat dan motivasi serta hasil belajar siswa dengan merangsang minat mereka dalam mengkaji materi pelajaran dan melakukan diskusi kelompok (Supriadi dkk., 2021:43). Selain sebagai media pembelajaran Quizizz adalah platform pembelajaran yang menyediakan berbagai alat untuk mengevaluasi kemampuan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Quizizz merupakan aplikasi aktivitas kelas yang menyenangkan untuk permainan kuis, dimana peserta didik menjadi pengontrol kecepatan mereka dalam aktifitas kelas permainan (Basuki & Hidayati, 2019:5).

Dari berbagai pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat dirancang oleh guru dalam bentuk permainan. Quizizz juga membuat siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar guna meningkatkan prestasi akademik mereka. Siswa mengikuti kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat mereka secara real time dalam tabel dengan peringkat.

b. Langkah - langkah Penggunaan Quizizz

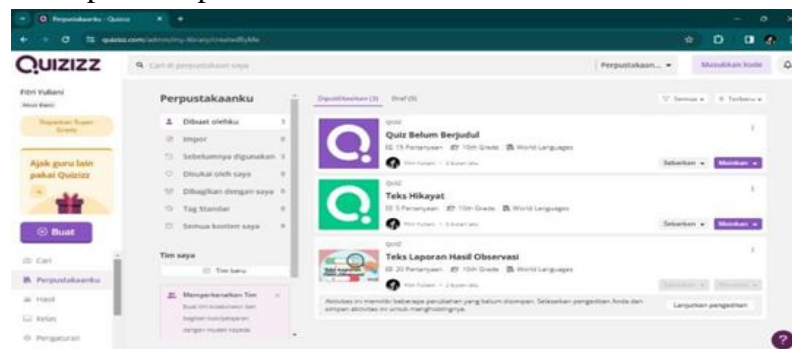
- 1) Buka browser atau bisa juga di unduh pada *smartphone* di *playstore/appstore* , ketikkan Quizizz.com., lalu klik Daftar.
- 2) Pada kolom daftar dengan email, isi dengan email, kemudian klikselanjutnya.

- 3) Pilih *at a school*, pilih guru
- 4) Pada kolom pertama, isi judul sesuai dengan *gender*. Isi kolom nama depan, kolom nama belakang, Dan pada kolom kata sandi, isi dengan 8 digit terdiri dari huruf dan angka. Kemudian klik lanjutkan.
- 5) Akan muncul tampilan *home* seperti berikut, ini adalah halaman depan Quizizz.



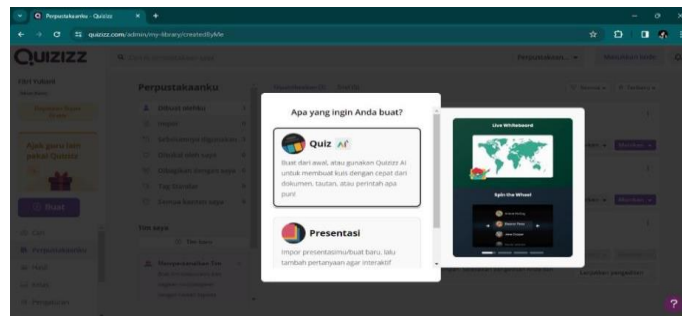
Gambar 2. 1 Halaman Beranda Media Quizizz

- 6) Klik pada Perpustakaanku

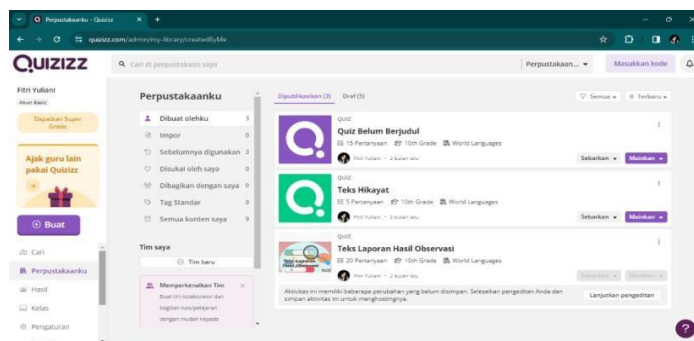


Gambar 2. 2 Halaman Perpustakaanku pada Media Quizizz

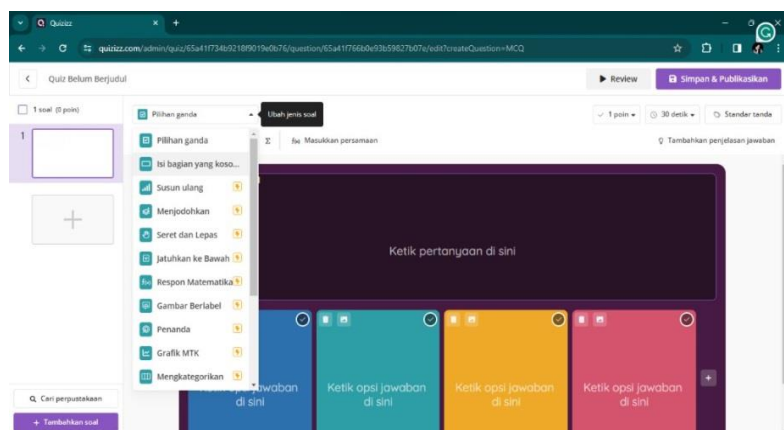
- 7) Klik pada kata buat (tambahkan). Pada tampilan ini guru bisa memilih untuk membuat quiz atau melakukan persentasi menggunakan media Quizizz.



Gambar 2. 3 Menu untuk membuat Quiz



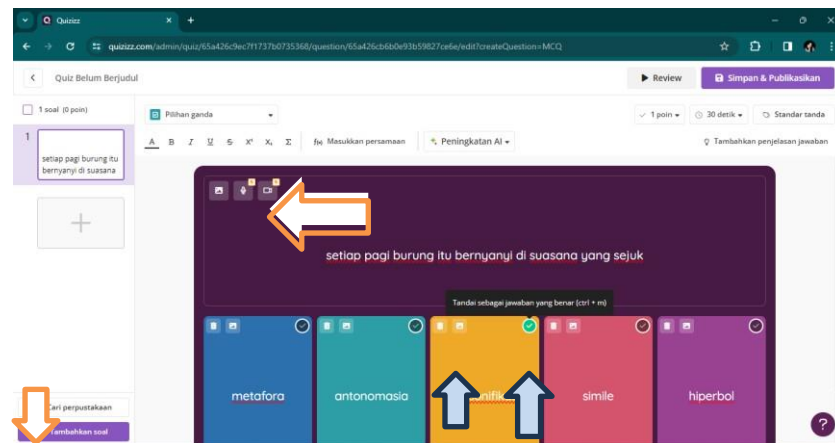
Klik pada kalimat “pilihan ganda”



Gambar 2. 4 Menu 15 pilihan model pembuatan Quiz

- 8) Setelah menentukan jenis soal, selanjutnya pembuatan soal.
- Langkah-langkah dalam membuat soal pada media Quizizz sebagai berikut ini:
- Ketiklah pertanyaan dalam kolom pertanyaan, kemudian setelah selesai membuat pertanyaan lanjut pada mengisi bagian jawaban,

setelah mengisi bagian jawaban tandai salah satu jawaban yang benar sebagai kunci jawabannya. Pada bagian soal yang tunjuk oleh panah. Disini soal bisa menambahkan gambar, suara, dan vidio. Setelah soal pertama sudah selesai dibuat, klik “tambahkan soal” pada bagian bawah.



Gambar 2. 5 Halaman pembuatan soal

- 9) Jika semua soal sudah selesai dibuat klik “simpan & publikasikan” pada bagian atas.
- 10) Terdapat dua pilihan, jika kuis akan langsung dimainkan pada saat itu juga maka “pilih minum”, dan jika akan dijadikan tugas di rumah maka pilih “jadikan PR”.
- 11) Jika ingin dimainkan langsung, maka pilih “klasik”.
- 12) Sebelum memulai kuis terdapat beberapa peraturan badan defisit yaitu:
 - a) Pada media aku di sini setiap peserta didik yang menjawab satu soal dia jawabannya salah siapa didik dapat melihat jawaban yang benar sesuai dengan peraturan yang diaktifkan oleh pengajar.
 - b) Tunjukkan jawaban setelah babak selesai. Pilihan ini biasanya sering digunakan oleh seorang pengajar yang bertujuan untuk membuat peserta didik merasa penasaran terhadap jawaban yang benar ketika peserta didik menjawab pertanyaan dengan salah.

- c) Mengaktifkan waktu, papan peringkat, pertanyaan aja, jawaban aja, atau serta menampilkan nama.
- d) Bagikan kode yang ada kepada peserta didik. Peserta didik akan memulai game kuis dengan join kuis is dan memasukkan kode yang telah dibagikan oleh pengajar. Setelah semua peserta didik Join, pengajar akan mengklik mulai, sehingga dalam hitungan mundur semua peserta didik yang sudah bergabung dapat mulai kuis. Dan setelah selesai mengerjakan kuis guru dapat langsung mendapat hasil belajar dalam bentuk file excel.
- e) Selama proses pengerjaan kuis. Guru memonitor proses berlangsungnya Game kuis is melalui layar laptop.

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

1. Kelebihan Quizizz dalam media pembelajaran:

Kelebihan aplikasi quizizz diantaranya, memudahkan guru dalam membuat soal atau bahkan menggunakan soal yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut, saat siswa menjawab soal atau kuis dengan benar maka akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, serta ditampilkannya ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, jika siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan. (Asih Istiqomah, 2020: 170)

1) Kekurangan Quizizz

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akan membuat ketergantungan pada jaringan internet selama proses pembelajaran

(Suharsono, 2020). Selain itu peserta tidak dapat berhenti sebelum peserta menyelesaikan semua pertanyaan.

3. Keaktifan Siswa

a. Pengertian keaktifan siswa

Keaktifan siswa menjadi salah satu hal yang perlu di perhatikan dalam proses pembelajaran siswa. Keaktifan berasal dari kata aktif dan mendapatkan imbuhan ke-an yang mempunyai arti dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah giat (berusaha). Jadi dapat dinyatakan bahwa keaktifan adalah keadaan dimana siswa bekerja berusaha menjadi aktif.

Keaktifan menurut Ahmadi & Supriyono (2004: 207) adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar. Keaktifan Menurut Karwati (2014:152) adalah kegiatan atau aktivitas segala sesuatu yang dilakukan yang terjadi baik secara fisik maupun *non* fisik. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya adalah pada siswa, karena dengan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar yang aktif.

Menurut Sardiman (2014: 100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Dalam mencapai keberhasilan belajar ada berbagai macam aktivitas yang harus dilalui, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik yaitu kegiatan yang aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Menurut Sugandi (2007: 75) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada dimensi siswa yaitu pembelajaran yang berkadar siswa aktif akan terlihat pada diri siswa akan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya.

Dalam dimensi siswa ini nanti pada akhirnya akan tumbuh dan berkembang kemampuan kreativitas siswa. Melalui pembelajaran aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di maksimalkan. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dalam pembelajaran siswa harus bersikap aktif sesuai dengan peran siswa sebagai subjek pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri. Keaktifan dapat membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya melibatkan kemampuan fisik tetapi juga *non* fisik, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

b. Manfaat Keaktifan Belajar siswa

Menurut Hamalik (2001:175) bahwa indikator keaktifan belajar siswa mempunyai nilai positif bagi siswa dalam belajar diantaranya :

- 1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa.
- 4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- 5) Memupuk disiplin kelas kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- 6) Mempererat hubungan sekolah serta masyarakat dan hubungan antara orang tua dengan guru, pengajaran diselenggarakan secara realitis dan kongkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalitas.

- 7) Pengajaran diselenggarakan disekolah sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Menurut Slamento (2010:60), Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut:

- 1) Peserta didik memiliki kecerdasan (*awareness*) sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- 2) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- 3) Peserta didik belajar menurut minat dan kemampuannya
- 4) Menumbuhkembangkan sikap disiplin, dan suasana belajar yang demokratis dikalangan peserta didik.
- 5) Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga dapat menumbuhkembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 6) Menumbuhkembangkan kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, dan serasi dengan kehidupan masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan tidak hanya dirasakan oleh siswa namun juga berbagai pihak lainnya. Keaktifan belajar memberikan manfaat bagi siswa, seperti siswa dapat mencari pengalaman sendiri, mengembangkan aspek diri siswa, melatih kerjasama, dapat bekerja sesuai dengan kemampuan, interaksi sosial, dan pencapaian akademik. Keaktifan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan kecakapan yang dimilikinya.

c. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Indikator keaktifan siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut Dierich (dalam Sardiman, 2011:172) :

- 1) Visual (*Visual activities*) : Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain.
- 2) Lisan (*Oral activities*) : Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- 3) Mendengarkan (*Listening activities*) : Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan pidato.
- 4) Menulis (*Writing activities*) : Mengarang, membuat makalah, karangan, membuat surat, menyalin.
- 5) Menggambar (*Drawling activities*) : Menggambar, membuat grafik, diagram, peta.
- 6) Motorik (*Motor activities*) : Melakukan percobaan, memilih alat-alat, merangkai alat, dan melakukan pengukuran.
- 7) Mental (*Mental activities*) : Merenung, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan.
- 8) Emosional (*Emotional activities*) : merasa bosan, gembira, semangat, bergairah berani, tenang, gugup dan lain-lain. Keberanian dan ketenangan siswa dalam merespon pertanyaan atau mengajukan pertanyaan serta mengemukakan pendapat.

Sedangkan menurut Salasih (2013: 19-20), indikator keaktifan belajar sebagai berikut:

- a) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b) Keaktifan belajar dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. meliputi keaktifan dalam memperhatikan penjelasan guru, tidak mengerjakan pekerjaan lain, spontan bekerja apabila diberi tugas, tidak terpengaruh situasi di luar kelas.
- c) Interaksi siswa dengan guru Interaksi siswa dengan guru meliputi keaktifan bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru, memanfaatkan guru sebagai narasumber dan fasilitator.

- d) Kerjasama kelompok
- e) Kerjasama kelompok meliputi keaktifan membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah, meminta bantuan kepada teman jika mengalami masalah, mencocokkan jawaban atau konsepsi dalam satu kelompok dan pembagian tugas dalam kelompok.
- f) Keaktifan siswa dalam kelompok
- g) Keaktifan siswa dalam kelompok meliputi keaktifan mengemukakan pendapatnya, menanggapi pertanyaan/pemdaapat teman dalam kelompoknya, mengerjakan tugas kelompok dan menjelaskan pendapat atau pekerjaannya.
- h) Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan.
- i) Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan meliputi keaktifan mengacungkan tangan untuk ikut menyimpulkan, merespon pertanyaan atau simpulan teman, menyempurnakan simpulan yang dikemukakan oleh teman dan menghargai pendapat temannya

Dari beberapa uraian tentang keaktifan sebagaimana yang telah dijelaskan para ahli, maka peneliti menggunakan indikator keaktifan siswa sebagai berikut:

- a. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b. Interaksi dengan guru dan siswa lainnya
- c. Kerjasama kelompok
- d. Merangkum dan menemukan informasi untuk memecahkan masalah
- e. Partisipasi siswa dalam mengemukakan hasil

c. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa.

Keaktifan belajar suatu individu berbeda dengan individu lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tingkat keaktifan seseorang. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne &

Briggs (dalam Martinis Yamin, 2007: 84) faktor-faktor tersebut diantaranya:

- a) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- d) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- e) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g) Memberi umpan balik (*feed back*)
- h) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- i) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Menurut Sanjaya (2009: 94) Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh enam faktor yaitu:

- a) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
- b) Siswa belajar secara langsung.
- c) Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
- d) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- e) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa. Terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa.

Faktor lain yang sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa selain diatas adalah faktor guru, keluarga, dan motivasi masing-masing

individu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa mencakup faktor internal yaitu motivasi siswa dan faktor eksternal mencakup keluarga, guru, dan lingkungan.

d. Peran Guru Dalam Mendorong Keaktifan Siswa

Supaya siswa ikut aktif selama proses pembelajaran, maka guru harus melakukan berbagai upaya untuk adapat membangkitkan keaktifan siswa.

Menurut Rusiah (2021:23) Beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran adalah

1. Menggunakan media pembelajaran
2. Menggunakan metode pembelajaran
3. Membentuk kelompok-kelompok kecil
4. Memberikan tugas
5. Adakan Tanya jawab/diskusi

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Usman (2009 : 26-27) cara untuk memeperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu

- 1) Abdikanlah waktu yang lebih banyak untuk kegiatan-kegiatan belajar mengajar.
- 2) Tingkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan belajarmengajar dengan menuntut respons yang aktif dari siswa. Gunakan berbagai teknik mengajar, motivasi, serat penguatan (reinforcement).
- 3) Masa transisi antara berbagai kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara cepat dan luwes.
- 4) Berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan belajar-mengajar.

- 5) Usahakan agar pengajaran dapat lebih menarik minat murid. Untuk itu guru harus mengetahui minat siswa dan mengaitkannya dengan bahan dan prosedur pengajaran.

Cara meningkatkan keterlibatan siswa :

- 1) Kenalilah dan bantulah anak-anak yang kurang terlibat. Diselidiki apa yang menyebabkannya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan partisipasi anak tersebut.
- 2) Sikapkanlah siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari tugas belajar yang baru.
- 3) Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa.

Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berperan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas peneliti berpendapat bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar sangat diperlukan agar belajar menjadi efektif dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Untuk itu hendaknya guru berusaha menciptakan kondisi ini sebaik-baiknya dengan berbagai cara yang telah dikemukakan sebelumnya.

4. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar tersusun dari dua kata yaitu *hasil* dan *belajar*. Dalam kamus Bahasa Indonesia hasil artinya mutu yang diperoleh dari suatu aktivitas. sedangkan belajar adalah suatu proses yang dialami seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Secara sederhana, Susanto (2013:5) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian itu dipertegas lagi oleh K. Brahim dalam Susanto (2013:5) yang menyatakan

bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Selanjutnya Susanto menegaskan kembali bahwa dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar terlebih dahulu. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan tersebut. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Hamalik (2008:180) membagi evaluasi hasil belajar yakni : Perkembangan ranah kognitif yang meliputi, pengetahuan dan pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari, perkembangan ranah afektif yakni sikap dan nilai atau perubahan tingkah laku murid, perkembangan ranah psikomotorik yakni aspek keterampilan murid.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa (2013: 22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni:
 - (a) Gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar,

- (b) Kemampuan perseptual,
- (c) Keharmonisan atau ketepatan,
- (d) Gerakan keterampilan kompleks, dan
- (e) Gerakan eekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

b. Manfaat Hasil Belajar

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil belajar menurut Sadapoto dkk.,(2021:158-159 antara lain:

a. Manfaat bagi guru

- 1) Guru akan memperoleh data tentang kemajuan siswa
- 2) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkannya sudah sesuai atau tidak dengan kemampuan siswa, sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan materi pelajaran selanjutnya
- 3) Guru akan dapat mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan sesuai atau tidak
- 4) Untuk melaporkan kemajuan belajar siswa kepada orang tua atau wali siswa

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Untuk menjadikan pendorong siswa agar belajar lebih giat
- 2) Untuk mengetahui kemajuan belajar siswa
- 3) Untuk mengetahui cara belajar yang dilaksanakan sudah tepat atau belum

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Untuk mengetahui apakah kondisi belajar mengajar yang dilaksanakan sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum
- 2) Untuk merencanakan pengembangan sekolah pada masa yang akan datang

- 3) Untuk menetapkan kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah.

Sedangkan menurut Nana (2015:3) Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga

- 1) untuk menambah pengetahuan,
- 2) agar lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, agar lebih mengembangkan keterampilannya,
- 3) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- 4) agar lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar pada dasarnya sangat penting, karena untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa sesuai bahan yang sudah disampaikan guru dan untuk motivasi dalam meningkatkan prestasi siswa.

c. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat berikut ini :

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979) dalam Susanto (2013:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, atau sejauh mana siswa dapat menerima serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk berupa tes baik secara lisan maupun tertulis.

2) Keterampilan Proses

Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara afektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu. Usman dan Setiawati (1993) dalam Susanto (2013:9) Mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar dalam diri Indrawati (1993) dalam Susanto (2013:9) menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi : observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan dan melakukan eksperimen. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3) Sikap

Menurut Sardiman (1996) dalam Susanto (2013:11), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan tehnik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Adapun kesimpulan penulis tentang bentuk-bentuk belajar yaitu pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap anak dalam belajar.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada pada individual, sedangkan factor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individual.

Faktor internal meliputi hal-hal berikut:

- a. Faktor kematangan atau pertumbuhan Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.
- b. Faktor kecerdasan atau inteligensi Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan.
- c. Faktor latihan dan ulangan Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Selain itu, dengan seringnya berlatih akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipelajari.
- d. Faktor motivasi Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya, jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang di capai dari belajar.
- e. Faktor pribadi Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun, dan sebaliknya. Sifat-sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.

Adapun faktor eksternal meliputi hal-hal berikut:

- a. Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga
Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak
- b. Faktor guru dan cara mengajarnya Saat anak belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru tersebut kepada peserta didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

- c. Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar Faktor guru dan cara mengajarnya berkaitan erat dengan ketersediaan alat-alat pelajaran yang tersedia di sekolah. Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.
- d. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia Seorang anak memiliki inteligensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-gurunya, dan fasilitasnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh, tidak ada kesempatan karena sibuk bekerja, serta pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi di luar kemampuannya.
- e. Faktor motivasi sosial Motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain, seperti keluarga, sanak saudara, teman-teman sekolah dan teman sepermainan.

Secara umum ada dua faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam melakukan aktivitas belajar, yaitu faktor yang berasal dari dalam subjek belajar (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar subjek belajar (faktor eksternal). Menurut Syah (2014: 129) membedakan faktor- faktor tersebut sebagai berikut :

- 1) Faktor-faktor internal berupa :
 - a) Faktor fisiologis, yang berhubungan dengan kondisi fisik terdiri dari faktor esehatan, dan cacat tubuh. Apabila kondisi fisik terganggu misalnya badan yang lemah atau sakit dan keadaan fisik tidak normal/cacat misalnya fungsi mata atau pendengaran tidak berfungsi dengan baik, maka dapat dipastikan proses dan hasil belajar tidak akan maksimal.

b) Faktor psikologis, terdiri atas intelegensi atau kecerdasan, sikap, minat, bakat, dan motivasi.

2) Faktor eksternal berupa :

a) Lingkungan Sosial Sekolah (guru, para tenaga kependidikan seperti kepala sekolah dan wakil-wakilnya, dan teman-teman sekelas, masyarakat dan tetangga siswa),

b) Lingkungan Nonsosial (gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal Keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa),

3) Faktor Pendekatan Belajar (pendekatan hokum Jost, pendekatan Ballard & Clanchy dan pendekatan Biggs).

Adapun kesimpulan penulis tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan factor psikologis, kemudian faktor eksternal terdiri dari lingkungan social sekolah dan lingkungan non sekolah serta factor pendekatan belajar.

f. Cara meningkatkan hasil belajar Siswa

Guru sebagai pekerjaan profesional juga memerlukan kemampuan dan keahlian khusus dalam menjalankan tugasnya yang biasa disebut kompetensi guru. Kompetensi guru berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh seorang guru agar ia dapat melaksanakan tugas-tugas keprofesionalannya. Dengan penguasaan kompetensi-kompetensi itu, diharapkan dapat diwujudkan pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Menurut Soetomo (1993:56) Adapun upaya guru dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan Fisik dan Mental siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar akan

meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

2. Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan di mana tempat mereka belajar. Kalau di sekolah pastikan tidak ada keributan yang membuat mereka terganggu.

3. Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi sangatlah penting, Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Guru dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

4. Menggunakan Strategi Belajar

Guru bisa juga dan harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula. Berikan tips agar bisa menguasai peajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendirisendiri dan memerlukan strategi- strategi khusus untuk mempelajarinya. Belajar

5. Sesuai Gaya Belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Guru harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Guru harus bisa memilih strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai akan berpengaruh.

6. Belajar Secara Menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagiannya saja.

Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari. Bagi sangat perlu bagi guru untuk bisa mengajarkan kepada siswanya untuk bisa belajar secara menyeluruh.

7. Membiasakan Berbagi

Tingkat pemahaman siswa berbeda-beda satu sama lainnya. Jadi, bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut diajarkan untuk bisa berbagi dengan yang lain.

g. Pengertian IPAS

Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan yang baru yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang menjelaskan tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu juga sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Ismiyanti & Cahyaningtyas, 2019:1-10)

Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPAS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah dan melahirkan kebijaksanaan dalam diri siswa yaitu keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat (Lestari & Sari, 2023:1-5).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yaitu disiplin ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksinya, sambil juga memahami kehidupan manusia sebagai individu, dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada tingkat SD/MI, pembelajaran IPAS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran karena anak-anak pada usia tersebut melihat dunia secara sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail.

h. Tujuan IPAS

Menurut (Kemendikbud, 2022), tujuan peserta didik mempelajari mata pelajaran IPAS yakni :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia, dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. IPAS merupakan mata

pelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi sains. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait.

i. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam.

Kumala (2016: 7) menyatakan ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini, berikut manfaat lainnya dalam mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
- 2) Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
- 4) Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.
- 5) Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- 6) Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
- 7) Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampaknya hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
- 9) Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.
- 10) Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

j. Materi IPAS**BAHAN AJAR**

Indonesia merupakan negara maritim. Laut merupakan bagian yang menyatukan setiap pulau yang ada di Indonesia. Terlebih setelah manusia menemukan berbagai alat transportasi yang mempermudah aktivitas mereka untuk berpindah tempat.

Jauh sebelum bangsa asing datang ke nusantara, masyarakat sudah terlebih dahulu mengarungi lautan untuk berdagang dan melakukan kerja sama antarkerajaan di nusantara. Mereka datang dan berinteraksi dengan masyarakat setempat. Bahkan, ada yang sampai menikah dan menetap

Hal yang sama terjadi saat bangsa asing mulai berdatangan ke Nusantara. Pedagang dari Tionghoa, Arab, India, Portugis, Inggris, dan Belanda juga melakukan interaksi dengan masyarakat Nusantara. Mereka banyak yang tinggal dan menetap lalu memperkenalkan budaya yang mereka bawa dari negara asal. Budaya-budaya tersebut lambat laun diterima oleh masyarakat setempat sehingga memengaruhi budaya lokal dan membentuk budaya yang merupakan percampuran dari keduanya. Proses percampuran dua budaya ini disebut sebagai akulturasi.

Jenis Warisan Budaya

Indonesia memiliki berbagai keragaman warisan budaya. Ada dua jenis warisan budaya, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Warisan budaya benda adalah warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba. Contohnya bangunan, pakaian, makanan, senjata tradisional, alat musik, dan alat-alat produksi

Warisan budaya tak benda adalah warisan budaya yang tidak bisa kita raba, namun bisa kita lihat di sekitar kita. Contohnya musik, tarian, kebiasaan, keterampilan, bahasa, dan adat istiadat.

k. Metode Pembelajaran IPAS

Menurut Nursid Sumaatmadja (1984: 95), metode pengajaran adalah suatu cara yang fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan. Sementara itu menurut S. Hamid Hasan (1992: 4), metode pengajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar.

Dari dua pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pengajaran IPS itu adalah suatu cara yang digunakan oleh guru agar siswa dapat belajar seluas-luasnya dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran secara efektif. Perlu diingat bahwa tidak ada satu pun metode pengajaran yang paling baik dan sempurna. Setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Oleh karena itu metode yang paling baik adalah metode yang cocok, relevan dengan materi, dan sesuai tujuan pembelajaran. Suatu metode tidak dapat berdiri sendiri tanpa bantuan dari metode lain.

Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan berbagai metode (multi metode) sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

l. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Tujuan evaluasi dapat dilihat dari dua segi yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum dari evaluasi adalah

- 1) mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan murid dalam mencapai tujuan yang diharapkan,
- 2) memungkinkan guru menilai aktivitas yang didapat,
- 3) menilai metode mengajar yang dipergunakan.

Sedangkan tujuan khusus dari evaluasi adalah

- 1) merangsang kegiatan siswa,

- 2) menemukan sebab akibat kemajuan atau kegagalan
- 3) memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan, perkembangan dan bakat siswa yang bersangkutan,
- 4) memperoleh bahan laporan tentang perkembangan siswa yang diperlukan orang tua dan lembaga pendidikan,
- 5) Untuk memperbaiki mutu pelajaran/cara belajar dan metode mengajar.

Dari tujuan itu juga dapat dipahami bahwa pelaksanaan evaluasi diarahkan kepada evaluasi proses dan evaluasi produk. Evaluasi proses adalah suatu evaluasi yang diarahkan untuk menilai bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar yang telah dilakukan mencapai tujuan. Evaluasi produk adalah suatu evaluasi yang diarahkan kepada bagaimana hasil belajar yang telah dilakukan siswa, dan bagaimana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah guru berikan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan prinsipnya pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan pembagian di atas. Pengukuran hasil belajar menurut bentuknya dapat dilakukan dengan tes maupun non tes bergantung pada kemampuan apa yang diukur. Untuk mengetahui hasil belajar dibidang kognitif (pengetahuan) dilakukan dengan mengetes siswa baik itu secara lisan ataupun tertulis. Tes secara lisan jarang dilakukan karena membutuhkan waktu relatif lama dibandingkan dengan tes tulis. Pengukuran hasil belajar bidang sikap (afektif) atau keterampilan (psikomotorik) digunakan non tes. Untuk pengukuran bidang sikap dan keterampilan penguji membuat klasifikasi indikator yang akan diamati. Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat ketercapaian tindakan digunakan lembar observasi. Tujuan adanya lembar observasi adalah agar penelitian tetap fokus pada apa yang diteliti. Maka, pengamatan dapat dipusatkan pada hal-hal penting yang diungkap informasinya.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah menyangkut ranah kognitif. Dengan mengukur tingkat kognitif tersebut dianggap sudah

dapat menggambarkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dengan tes. Peningkatan hasil belajar siswa dihitung dengan membandingkan skor prates dengan skor pasca tes yang diperoleh siswa.

B. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran IPAS kelas V, banyak sekali materi ajar yang harus di pelajari siswa, materi yang harus dipelajari memerlukan pemahaman dan hafalan yang tidak cukup hanya dilaksanakan di sekolah saja untuk penguasaan materi siswa harus aktif mempelajarinya dahulu di rumah sehingga ketika di sekolah siswa telah siap menerima materi.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar serta hasil belajar siswa maka perlu pemilihan model pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat.

Dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ngegong Kota Madiun peneliti akan menerapkan pembelajaran *flipped classroom* dengan berbantuan *quizizz*.

Model pembelajaran *flipped classroom* adalah suatu pembelajaran yang membalikkan kebiasaan pembelajaran tradisional. Dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dilakukan dirumah seperti mempelajari dan penguasaan materi, pemberian materi ini dapat berupa video pembelajaran dimana siswa diberi tugas menonton di rumah. kemudian kegiatan yang biasanya dilakukan di rumah dilakukan di kelas. Pada sesi belajar di kelas digunakan *quizizz* untuk penerapan konsep melalui soal ataupun tes individual dan melaakukan diskusi kelompok serta mengerjakan tes pemahaman di akhir pembelajaran.

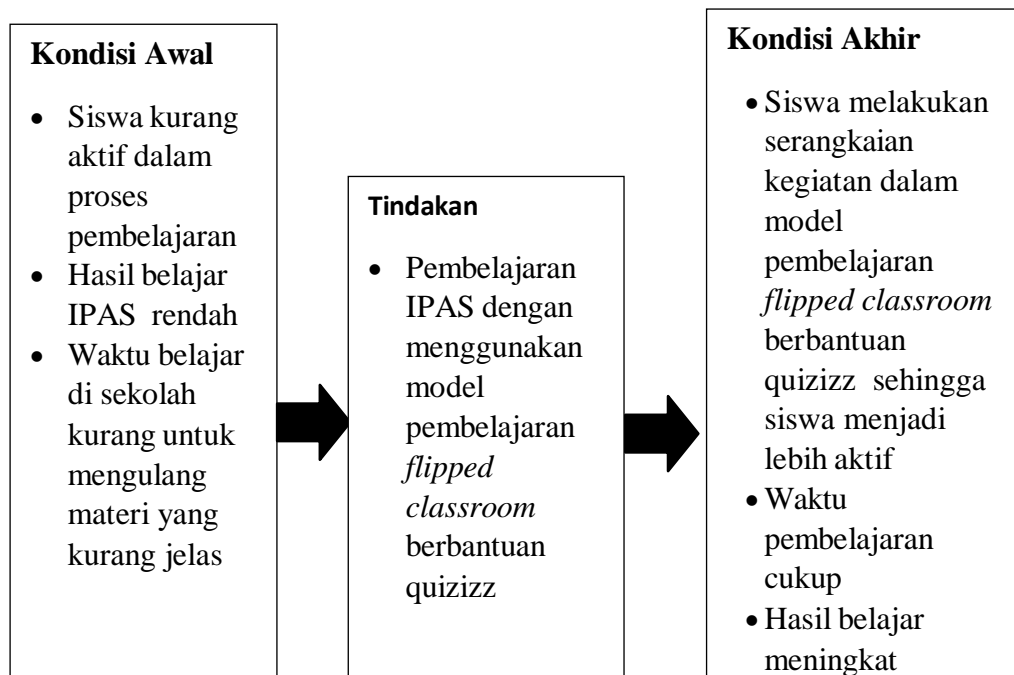
Dengan begitu, maka tidak akan terjadi keadaan kelas pasif, karena siswa telah membawa bekal bahan yang harus di diskusikan bersama di sekolah. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu *quizizz* akan membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan pada akhirnya

hasil belajar IPAS siswa juga dapat meningkat.

Dalam pembelajaran IPAS kelas V, banyak sekali materi ajar yang harus di pelajari siswa, materi yang harus dipelajari memerlukan pemahaman dan hafalan yang tidak cukup hanya dilaksanakan di sekolah saja untuk penguasaan materi siswa harus aktif mempelajarinya dahulu di rumah sehingga ketika di sekolah siswa telah siap menerima materi.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar serta hasil belajar siswa maka perlu pemilihan model pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat. Dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ngegong Kota Madiun peneliti akan menerapkan pembelajaran flipped classroom dengan berbantu quizizz.

Model pembelajaran flipped classroom adalah suatu pembelajaran yang membalikkan kebiasaan pembelajaran tradisional. Dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dilakukan dirumah seperti mempelajari dan penguasaan materi, pemberian materi ini dapat berupa video pembelajaran dimana siswa diberi tugas menonton di rumah. kemudian kegiatan yang biasanya dilakukan di rumah dilakukan di kelas. Pada sesi belajar di kelas digunakan quizizz untuk penerapan konsep melalui soal ataupun tes individual dan melakukan diskusi kelompok serta mengerjakan tes pemahaman di akhir pembelajaran. Dengan begitu, maka tidak akan terjadi keadaan kelas pasif, karena siswa telah membawa bekal bahan yang harus di diskusikan bersama di sekolah. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu quizizz akan membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan pada akhirnya hasil belajar matematika siswa juga dapat meningkat.



Gambar 2.1 gambar Kerangka berfikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka penelitian di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ngegong Kota Madiun melalui penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu quizizz.

D. Kebaharuan Penelitian

Tabel 2.3 Penelitian Terbaru

No	Nama dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Liza Meliza melakukan penelitian pada 2021 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran	Kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran	Penelitian menggunakan <i>flipped classroom</i>	Pada Penelitian Liza Meliza <ul style="list-style-type: none"> • tidak mengguna

	<i>Flipped Classroom</i>	flipped classroom		kan
	Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp/Mts”	lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.		quizizz • tidak meneliti tentang keaktifan siswa
2	Rahma Rizky Sukma Tahun 2022 dalam penelitian “Pengaruh <i>blended learning</i> dengan model <i>flipped classroom</i> berbantu media video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V SDN Sultan Agung 4”	Adanya pengaruh penerapan Blended Learning dengan model <i>flipped classroom</i> berbantu media video. Hal tersebut dapat diketahuibdari hasil analisis data yaitu dilihat dari kelas eksperimen dengan rata rata nilai pretest dan posttest, dimana nilai pretest 62,321 dan posttest 85,113, maka dari uji hipotesis yang telah dipaparkan	Penelitian menggunakan <i>flipped classroom</i> Salah satu variabel yang diteliti sama yaitu hasil belajar.	Berbantu media video Menggunakan an kelas eksperimen dan kelas kontrol

bahwa terdapat
pengaruh hasil
belajar kognitif
kompetensi IPA
