

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SDN 060821 MEDAN

¹Saut Mardame Simamora, Siti Rahmadhani Siregar²

¹STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20116. Email: sramadhani1988@gmail.com

²STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20116. Email: srdhani21@gmail.com

Abstrak: Memasuki tatanan kehidupan New Normal di masa Pandemi Covid-19 pendidik maupun siswa juga dituntut untuk mempunyai kemampuan belajar dan mengajar baik soft skill maupun hard skill. Maka salah satu model pembelajaran yang tepat untuk tetap terlaksananya proses pembelajaran dan memperoleh hasil yang maksimal yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Kemudian pada saat siswa datang ke sekolah siswa dan guru hanya mengembangkan diskusi dan praktik pada saat di sekolah. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan (2) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN 060821. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060821. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 50 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa yaitu sebanyak 25 siswa pada kelas V-A dan sebanyak 25 siswa pada kelas V-B. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes kemampuan berpikir kreatif dan angket motivasi belajar. Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian faktorial 2x2. Teknik analisis data menggunakan ANAVA pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Ditinjau dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas *Flipped Classroom* (80,4) dan konvensional (63,4). Hasil ini menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 17,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih tinggi daripada hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Konvensional.

Kata-kata kunci: Model Pembelajaran, *Flipped Classroom*, Kemampuan Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan saat ini yang juga terkena dampak dari Virus Covid-19, peserta didik menghabiskan banyak waktu mereka dengan kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan ponsel cerdas (smartphone) untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan mencari berbagai referensi belajar dari internet. Di era penyebaran virus Covid-19 saat ini menuntut siswa dan guru

agar tetap dapat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Memasuki tatanan kehidupan New Normal di masa Pandemi Covid-19 pendidik maupun siswa juga dituntut untuk mempunyai kemampuan belajar dan mengajar baik soft skill maupun hard skill. Kemampuan tersebut perlu adanya, dikarenakan gaya hidup manusia mulai banyak perubahan cukup besar, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan di Indonesia yang diakibatkan adanya

perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN 060821 Medan, selama proses pembelajaran yang berlangsung di masa Pandemi Covid-19 ini masih banyak didapatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih tergolong rendah. Siswa merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal kemampuan berpikir kreatif dan memahami konsep khususnya pada pembelajaran IPA. Kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang didapatkan masih dibawah nilai KKM yaitu 45-65. Sedangkan Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 060821 adalah 70.

Untuk mengatasi masalah di atas, guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran IPA dan sesuai dengan kondisi saat ini di masa Pandemi Covid-19 agar siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif melainkan siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mempunyai cara belajar siswa aktif, kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*.

Model pembelajaran *Flipped Classroom* merupakan salah satu upaya

untuk memberi solusi permasalahan berpikir kreatif yang dapat diterapkan dalam menghadapi pendidikan abadi 21 di masa Pandemi Covid-19 ini. Pada dasarnya, konsep model pembelajaran *Flipped Classroom* yaitu siswa di rumah mengerjakan apa yang dilakukan di kelas yaitu belajar dengan memahami materi yang telah diberikan oleh guru, dan di kelas siswa mengerjakan apa yang biasanya dikerjakan siswa di rumah yaitu mengerjakan soal dan menyelesaikan masalah [Yulietri, 2015]. Model pembelajaran *Flipped Classroom* ini memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan kreativitas, dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian di atas, model ini memiliki beberapa kelebihan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Kelas V SDN 060821”.

Tujuan Khusus

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 060821 Medan.

Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Model pembelajaran Flipped Classroom adalah model dimana dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran dari video pembelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa pengerjaan tugas, dan diskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. Dengan mengerjakan tugas di sekolah diharapkan ketika siswa mengalami kesulitan dapat langsung dikonsultasikan dengan temannya atau dengan guru sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan.

Flipped Classroom merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran yang mengurangi kapasitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memaksimalkan interaksi satu sama lain yaitu guru, siswa dan lingkungannya [Johnson, 2013]. Model pembelajaran ini menuntun peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui video pembelajaran sebelum datang ke kelas. Kegiatan di kelas lebih difokuskan untuk kegiatan diskusi, tidak lagi berpusat pada ceramah panjang sang pengajar [Alamri, 2019].

Manfaat dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Flipped Classroom* adalah: 1) siswa dapat berkembang sesuai kecepatan masing-masing, 2) melakukan latihan yang biasanya menjadi PR di dalam kelas memberikan gambaran yang lebih baik kepada pendidik tentang gaya belajar berikut juga kesulitan belajar siswa, 3) waktu tatap muka dapat

dimanfaatkan secara lebih efektif dan kreatif, 4) guru dapat lebih mudah menilai prestasi, minat dan komitmen belajar siswa, 5) penggunaan teknologi membuat pembelajaran lebih fleksibel dan cocok untuk pembelajaran di abad 21 [Herreid, 2013].

Kemampuan Berpikir Kreatif

Kreatifitas adalah potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berfikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Semua anak yang lahir di dunia ini mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadar yang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika bawaan dan faktor lingkungan.

Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan [Rachmawati, 2010].

Berpikir merupakan suatu aspek dari eksistensi manusia. Kemampuan untuk

mewujudkan eksistensinya itu ialah dengan jalan proses berpikir. Proses berpikir itu dapat berwujud di dalam dua bentuk, yaitu proses berpikir tingkat rendah dan proses berpikir tingkat tinggi [Tilaar, 2012].

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* dan kelas kontrol melakukan pembelajaran seperti biasanya yaitu dengan model pembelajaran ekspositori.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 060821 Medan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V SDN 060821 Medan, yaitu sebanyak 2 kelas yang terdiri dari 50 siswa, dimana kelas V–A sebanyak 25 siswa dan kelas V–B sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling yaitu semua populasi dijadikan sebagai sampel.

Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Pada akhir eksperimen kedua kelas diberikan posttest dan menjadi data eksperimen. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan

kelompok eksperimen 1 dan 2. Langkah kedua adalah kedua kelompok eksperimen tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* dan pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.

Skala Pengukuran

Skala pengukuran data yang digunakan pada penelitian ini adalah : Skala pengukuran data yang digunakan untuk kemampuan berpikir kreatif berupa skala rasio dari nilai 0 – 100 yang diperoleh dari nilai *post-test*.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan dua macam teknik analisis statistik, yaitu analisis deskriptif meliputi Analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa melalui format motivasi dan tingkat penguasaan materi melalui gambaran distribusi nilai pencapaian hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom*, dengan menggunakan SPSS 20.00 for Windows dan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah diajukan. Analisis ini menggunakan Statistical Package For Social Science (SPSS) dengan taraf $\alpha = 0,05$.

Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebagai berikut : uji normalitas dan uji homogenitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, meliputi skor hasil belajar (HB) kelas kontrol dan eksperimen dan data angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada di SDN 060821 Medan. Analisis hasil belajar tersebut dapat ditarik kesimpulannya tuntas atau tidak tuntas baik di kelas eksperimen dan kontrol.

Data Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, maka diberikan soal kemampuan berpikir kreatif hasil belajar IPA pada siswa kedua kelas sampel, baik kelas

eksperimen maupun kelas kontrol. Soal postes meliputi soal berupa kemampuan berpikir kreatif dengan soal soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Postes dilakukan selama dua jam pelajaran. Soal-soal dalam postes ini identik dengan pembelajaran IPA yang sudah dipelajari selama dalam proses perlakuan. Hal ini bertujuan agar dapat terlihat apakah terdapat peningkatan atau perbaikan setelah siswa dibelajarkan dengan model *Flipped Classroom* untuk kelas eksperimen dan model konvensional untuk kelas kontrol.

Setelah dilakukan postes, hasilnya kemudian ditabulasi untuk kemudian diolah dan dilakukan analisis secara deskriptif. Secara ringkas hasil postes kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* disajikan dalam Tabel 4.1. di bawah ini.

Tabel Daftar Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Model Pembelajaran *Flipped Classroom*

Kelas Eksperimen Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	
Interval Kelas	Frekuensi Absolut
60 – 66	3
67 – 73	2
74 – 80	7
81 – 87	8
88 – 94	3
95 – 100	2
Total	25
Mean	80,4

Berdasarkan Tabel 4.1. di atas diperoleh bahwa hasil postes kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 80,4. Nilai kemampuan

berpikir kreatif siswa yang paling rendah melalui model pembelajaran flipped classroom adalah 60, sedangkan nilai tertinggi nya adalah 100.

Data Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Model Pembelajaran Konvensional

Selanjutnya untuk data hasil postes kemampuan berpikir kreatif pada kelas

kontrol dengan model pembelajaran konvensional disajikan pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel Daftar Distribusi Frekuensi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Model Pembelajaran Konvensional

Kelas Kontrol Model Pembelajaran Konvensional	
Interval Kelas	Frekuensi Absolut
45 – 51	2
52 – 58	3
59 – 65	5
66 – 72	9
73 – 79	5
80 – 85	1
Total	25
Mean	63.4

Berdasarkan Tabel 4.1 dan tabel 4.2. di atas diperoleh bahwa hasil postes kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas eksperimen model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki rata-rata 80,4, sedangkan kelas kontrol model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 63,4. Dari data tersebut tampak bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata postes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 17. Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa nilai rata-rata hasil postes kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil postes kelas kontrol model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya uji asumsi yang harus dipenuhi adalah Uji Homogenitas untuk melihat apakah terdapat kesamaan varians.

Hasil Uji Homogenitas ditunjukkan pada tabel 4.6. hasil pengujian memperlihatkan nilai F pada tabel 4.6 sebesar 2,11 dengan signifikansi 0,107 karena nilai sig. 0,211 > 0,05 maka kedua kelompok homogen.

Tabel Uji Homogenitas antar kelompok

F	df1	df2	Sig.
2.112	3	66	.107

Model pembelajaran *Flipped Classroom* dan konvensional pada dasarnya adalah model pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Khusus yang berkaitan dengan materi pokok yang dipelajari atau diperoleh melalui belajar sendiri maupun dari guru pada saat pembelajaran berlangsung. Terbukti dari temuan penelitian yang menyatakan adanya perbedaan secara signifikan dari penerapan kedua model

pembelajaran tersebut. Keunggulan dari model pembelajaran *Flipped Classroom* seperti diuraikan pada kerangka teori terbukti secara empiris, sehingga hasil ini menguatkan bahwa dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* hasil kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik.

Pernyataan diatas didukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* memperoleh nilai rata-rata hasil yang lebih baik daripada kelas yang diajar dengan model konvensional. Selain itu nilai analisis varians menunjukkan bahwa nilai signifikan model pembelajaran sebesar 0000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* dibandingkan dengan model konvensional. Hal ini karena model pembelajaran ini dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Khusus yang berkaitan dengan materi pokok yang dipelajari atau diperoleh melalui belajar sendiri maupun dari guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain dari hasil analisis varians, hasil penelitian ini juga dapat dilihat dari *mean difference* (perbedaan rata-rata). Ditinjau dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas *Flipped Classroom* (80,4) dan konvensional (63,4). Hasil ini menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 17,00.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat kita simpulkan bahwa hasil nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *flipped classroom* lebih baik dibandingkan hasil nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif dengan model konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian adalah pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas V SDN 060821 Medan secara signifikan lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan model konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa di kelas Kelas V SDN 060821 Medan. Hal tersebut tampak pada nilai rata rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen adalah 80,4 dan kelas eksperimen 63,4 kelas kontrol. Dengan demikian, karena hasil kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* yang tinggi, maka perlakuan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* memberi pengaruh yang baik terhadap hasil kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulietri, F, Mulyoto & Agung. Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS*, Vol.13, No.2, 2015.
- Johnson, G.B. *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia, 2013.
- Alamri, M.M. Students' Academic Achievement Performance and Satisfaction in a Flipped Classroom in Saudi Arabia. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, Vol. 11, No. 1, hal. 103-119, 2019.
- Herreid, Freeman & Nancy A.S. Case Studies and The Flipped Classroom. *Journal of College Science Teaching*. Vol. 42, No. 5,hal 63-66, 2013.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo, 2011. hlm. 75.
- Suhana, Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Edisi Revisi. Bandung: Refika Aditama, 2014, hlm. 24.
- Rachmawati, Y. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana, 2010. hlm. 13
- Tilaar, *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship*, Kompas Media Nusantara, Jakarta, 2012. hlm.51
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.