

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
TIPE FLIPPED CLASSROOM BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI
SISWA PADA MATERI LEMBAGA SOSIAL DI KELAS X
SMAN 1 TERBANGGI BESAR**

(TESIS)

Oleh

AGRINA DARWIS

2123011023



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TIPE *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA PADA MATERI LEMBAGA SOSIAL DI KELAS X SMAN 1 TERBANGGI BESAR

Oleh
AGRINA DARWIS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) potensi dan kondisi untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* di SMAN 1 Terbanggi Besar, (2) Proses pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* di SMAN 1 Terbanggi Besar, (3) karakteristik produk hasil dari pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* di SMA 1 Terbanggi Besar; (4) efektifitas pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* di SMA 1 Terbanggi Besar

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain 4D (Define, Design, Develop and Desiminate). Subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas Xb di SMA N 1 Terbanggi Besar. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) potensi dan kondisi SMAN 1 Terbanggi Besar dari aspek kondisi dan sarana prasana sangat mendukung dikembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *fliped* berbasis *goggle classroom*. (2) proses pengembangan dilakukan oleh tim validasi ahli materi, media dan desain serta uji kelompok kecil menyatakan bahwa produk sangat layak digunakan, (3) karakteristik dari media ini dapat digunakan secara online yang dapat digunakan kapan saja, dimana saja, berbasis *google classroom*, semua bahan dan sumber belajar telah disusun sistematis sesuai CP dan indikator tujuan pembelajaran. (4) media ini efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa di SMA N 1 Terbanggi Besar berdasarkan Hasil posttest dengan hasil ketuntasan belajar siswa didapatkan data 92,85% siswa mengalami ketuntasan belajar yakni sebanyak 26 siswa dengah nilai rata rata postes 80,3 dengan kategori sedang.

Kata kunci: *model blended learning, goggle classroom, prestasi belajar, lembaga social.*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GOOGLE CLASSROOM-BASED BLENDED LEARNING MODEL FLIPPED CLASSROOM TO IMPROVE STUDENTS' SOCIOLOGY LEARNING ACHIEVEMENT IN SOCIAL INSTITUTIONS MATERIALS IN CLASS X SMAN 1 TERBANGGI BESAR

By

AGRINA DARWIS

This study aims to analyze: (1) the potential and conditions for developing a google classroom-based flipped blended learning model at SMAN 1 Terbanggi Besar, (2) the process of developing a google classroom-based flipped blended learning model at SMAN 1 Terbanggi Besar, (3) product characteristics resulting from the development of a flipped type blended learning model based on google classroom at SMA 1 Terbanggi Besar; (4) the effectiveness of the development of a flipped type blended learning model based on google classroom at SMA 1 Terbanggi Besar.

This research is a development research using 4D design (Define, Design, Develop and Dessiminate). The research subjects were 28 students of class Xb at SMA N 1 Terbanggi Besar. Methods of data collection using data documentation, observation and interviews.

The results showed that: (1) the potential and conditions of SMAN 1 Terbanggi Besar from the aspect of conditions and infrastructure are very supportive for the development of a flipped type blended learning model based on goggle classroom. (2) the development process is carried out by a team of material, media and design expert validation as well as small group tests stating that the product is very feasible to use, (3) the characteristics of this media can be used online which can be used anytime, anywhere, based on google classroom, all learning materials and resources have been arranged systematically according to CP and indicators of learning objectives. (4) this media is effective for improving students' sociology learning achievement at SMA N 1 Terbanggi Besar based on the results of the posttest with the results of student learning completeness, it was found that 92.85% of students experienced learning mastery, namely as many as 26 students with an average post-test score of 80.3 with the category currently.

Keywords: blended learning model, goggle classroom, learning achievement, social institutions

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
TIPE FLIPPED CLASSROOM BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI
SISWA PADA MATERI LEMBAGA SOSIAL DI KELAS X
SMAN 1 TERBANGGI BESAR**

Oleh

AGRINA DARWIS

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
BLENDED LEARNING TIPE FLIPPED
CLASSROOM BERBASIS GOOGLE
CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA PADA
MATERI LEMBAGA SOSIAL DI KELAS X SMAN
1 TERBANGGI BESAR**

Nama Mahasiswa : **Agrina Darwis**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2123011023**

Program Studi : **Magister Teknologi Pendidikan**

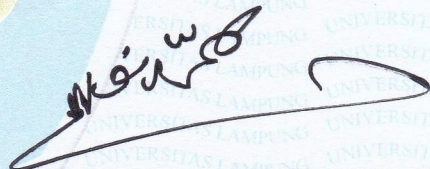
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

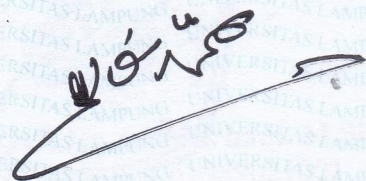

Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.
NIP 197410102008011015


Dr. Muhamad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si.
NIP 19741220200912100 2

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Ketua Program Studi
Pascasarjana Teknologi Pendidikan**

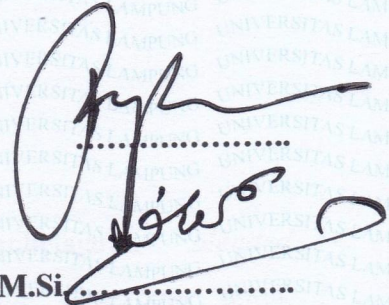

Dr. Muhamad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si.
NIP 197412202009121002


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

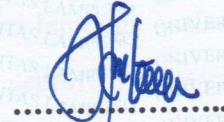
1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

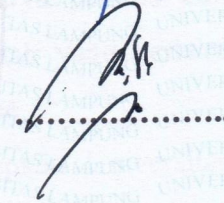


Sekretaris : Dr. Muhamad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



: 2. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si
NIP. 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 31 Mei 2023

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “pengembangan model pembelajaran *blended learning tipe flipped classroom* berbasis google classroom untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa pada materi lembaga sosial di kelas x sman 1 terbanggi besar” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 9 Juni 2023
Pembuat Pernyataan



Agrina Darwis
NPM. 223011023

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Sumatera Barat, tepatnya Pakan selasa Solok Selatan, 09 Juni 1981. Anak ketujuh dari tujuh bersaudara. Anak ketujuh dari pasangan Bapak Darwis (alm) dan Ibu Nurbaini (alm).

Penulis mengawali pendidikan dari, SD 01 Pakan Selasa pada tahun 1987 di Solok Selatan, selanjutnya SMPN 1 Peekan selasa tahun 1993 di Ssolok Selatan dan selanjutnya SMAN 1 Solok selatan tahun 1996. Selanjutnya melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Andalas Padang Sumatera Barat, fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Program Studi ilmu antropologi pada tahun 1999. Setelah menyelesaikan pendidikan sarjana penulis diterima menjadi guru honorer di beberapa sekolah, sampai diterima PNS tahun 2008 di SMAN 1 Terbanggi Besar sampai saat ini. Tahun 2021, penulis terdaftar di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2023 ini penulis dalam tahap penyelesaian akhir program Magister Teknologi Pendidikan.

MOTO

"Segala sesuatu itu akan binasa, dan binasanya ilmu adalah lupa pada ilmu itu sendiri."

(Utsman bin Affan r.a)

"Tanpa ilmu, amal itu tidak ada gunanya. Sedangkan ilmu tanpa amal adalah hal yang sia-sia."

(- Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a)

"Ketika kamu merasa kecewa dengan urusan dunia, ingatkan diri bahwa Allah sedang menguji dan mengingatkan mu bahwa urusan akhirat jauh lebih penting."

(Agrina Darwis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya persembahkan karya ilmiah ini sebagai ungkapan syukur dan bangga kepada:

1. Orang Tua tercinta abak ku Darwis (alm) dan amak ku Nurbaini (alm) yang yang menjadi motivasiku dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Suami tercinta, Adi Wijaya dan anak-anakku, Safana azzahra Aulia jasmine, Oemar Vereel Alhabsyi, dan bayi ku Takiyya yang tidak rewel mulai dari dalam kandungan ku, yang menjadi semangat hidupku.
3. Kedua mertua ku Mama Rit dan Atuk Zul yang sangat mendukung dalam pendidikan ku ini.
4. Kakakku tercinta Murniati, elimurni, kas,erda, yet dan yen, yang tak luput selalu memberikan semangat dan doa.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
6. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah hirabbil alaamin. Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini berjudul “: **Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Tipe Flipped Classroom Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Pada Materi Lembaga Sosial Di Kelas X Sman 1 Terbanggi Besar**”. Merupakan hasil penelitian pengembangan sebuah produk bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi.

Pada kesempatan ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,IPM selaku rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
4. Prof, Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku ketua program studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung
5. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom pembimbing akademik dan pembimbing 1 dalam penyelesaian tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi,sangat mengayomi, penuh kesabaran, keteladanan.
6. Dr. Muhamad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si. selaku pembimbing 2 dalam penulisan tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi,sangat mengayomi, penuh kesabaran, ketauladanan.

7. prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd, selaku pembahas dalam penulisan tesis ini yang penuh dedikasi, mempunyai integritas yang tinggi, sangat mengayomi, penuh kesabaran, keteladanan.
8. Para tim ahli desain, materi, dan media yang telah member masukan dan saran-saran pada validasi model ini dalam penelitian ini..
9. Teman-Teman program studi Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2021 dan 2022 yang ikut berpartisipasi pada seminar terdahulu.

Suamiku tercinta Adi Wijaya, Amd yang tidak pernah bosan memberikan semangat dan dukungan dengan penuh pengorbanan, kesabaran, dan kesetiaan hingga selesai penelitian ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan pengorbanan bapak, ibu, dan teman-teman. Harapan penulis semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran sosiologi di sekolah atau madrasah.

Bandar Lampung, 31 Mei 2023

Agrina Darwis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	<i>1</i>
1.2. Identifikasi Masalah.....	<i>7</i>
1.3. Batasan Masalah	<i>8</i>
1.4. Rumusan Masalah Penelitian.....	<i>9</i>
1.5. Tujuan Penelitian	<i>9</i>
1.6. Manfaat Penelitian	<i>10</i>
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Prestasi Belajar Siswa.....	<i>12</i>
2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar	<i>12</i>
2.1.2 Mengukur Prestasi Belajar	<i>14</i>
2.1.3 Faktor factor yang Mempengaruhi prestasi Belajar	<i>15</i>
2.2 Kajian Teori Belajar Dan Pembelajaran	<i>17</i>
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivistik.....	<i>18</i>
2.2.2 Teori Behavioristik.....	<i>19</i>
2.2.3 Teori Belajar Kognitif	<i>21</i>
2.3 Model Blended Learning Tipe Philiped.....	<i>24</i>
2.4 Aplikasi Google classroom.....	<i>27</i>
2.5 Sosiologi Kelas X	<i>28</i>
2.5.1 Capaian Pembelajaran Dan Elemen Pembelajaran.....	<i>28</i>
2.5.2 Tujuan Pembelajaran Sosiologi Kelas X.....	<i>29</i>

2.6 Penelitian Yang Relefan	31
2.7 Kerangka Berfikir	35
2.8 Hipotesis Penelitian	36

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian	37
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.3. Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba produk	38
3.3.1. Tahap Pendefinisian (Define).....	38
3.3.2. Tahap 2 Perancangan (Design).....	41
3.3.3. Tahap Pengembangan (Develop)	44
3.3.4. Tahap penyebaran (Disseminate)	47
3.4. Teknik Pengumpulan data.....	47
3.5. Definisi konseptual dan operasional	49
3.6. Teknik Analisa Data	51
3.6.1. Analisis Validasi Produk.....	51
3.6.2. Analisis data respon siswa.....	52
3.6.3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	52
3.7. Instrumen Penelitian	54
3.7.1. Angket Kebutuhan Produk	54
3.7.2. Angket Ahli Media.....	55
3.7.3. Angket Ahli Materi.....	56
3.7.4. Angket Ahli Desain Pembelajaran	57
3.7.5. Angket lembar respon peserta didik.....	58
3.7.6. Tes	58
3.8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pretest dan Posttest.....	59
3.8.1. Validitas Instrumen	59
3.8.2. Reliabilitas Instrumen.....	60

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	62
4.1.1. Potensi Dan Kondisi	62

4.1.2. Proses Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning ..	67
4.1.2.1. Tahap pendefinisian (Define)	68
4.1.2.2. Tahap perancangan (Design)	69
4.1.2.3. Tahap pengembangan (Develop).....	71
4.1.2.4. Tahap Dessiminate	90
4.1.3 Karakteristik Produk pengembangan model blended learning	90
4.1.4 Efektifitas pengembangan Produk	92
4.2. Pembahasan.....	97
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	109

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	110
5.2. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Kelas X.....	29
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator-Indikator Pencapaian Pembelajaran	41
Tabel 3.2 Rancangan Pembelajaran Sosiologi Model Blended Learning Berbasis Google Classroom	43
Tabel 3.3 Indikator Prestasi Belajar Siswa	44
Table 3.4 Penilaian Skala Likert Validasi Ahli.....	51
Table 3.5 Konversi Nilai Kelayakan.....	52
Table 3.6 Kriteria Presentase Respon Siswa.....	52
Table 3.7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %.....	53
Table 3.8 Kriteria Hasil Belajar Siswa Tingkat Gain Menurut Hake (1999)...	54
Table 3.9 Kisi -Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	55
Table 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	55
Table 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	56
Table 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	57
Table 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	58
Table 3.14 Kisi-Kisi Soal	59
Table 3.15 Kriteria Validitas Butir Soal	60
Table 3.16 Tingkat Keterandalan Instrumen.....	61
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pembelajaran Di SMAN 1 Terbanggi Besar.....	63
Tabel 4.2 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas XB Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023	64
Tabel 4.3 Data Kebutuhan Siswa Akan Media Pembelajaran	66
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	74
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Ahli Media	76

Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Komponen Desain Pembelajaran	79
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Terhadap Produk Uji Kelompok Kecil.....	82
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Materi, Media, Desain, Dan Uji Kelompok Kecil	84
Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi.....	85
Tabel 4.10 Revisi Ahli Media	86
Tabel 4.11 Revisi Ahli Desain	87
Tabel 4.12 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Berdasarkan Hasil Posttest	94
Tabel 4.13 Data Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Setiap Siswa.....	94
Tabel 4.14 Rekapitulasi Kriteria Penilaian Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Siswa Secara Keseluruhan	95
Tabel 4.15 Rekapitulasi Keputusan Validitas Soal	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian 4-D/Thiagarajan (1974)	37
Gambar 3.2	Prosedur Pengembangan Model 4-D	38
Gambar 4.1	Persentase Uji Validasi Ahli Materi, Media, Desain, Dan Uji Kelompok Kecil	84
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Utama Dari Model Pembelajaran Blended Learning	89
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Pertemuan Pertama Pretest Dan Video Pembelajaran	89
Gambar 4.4	Diagram Batang Gain Ternormalisasi	95

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pelajaran sosiologi adalah salah satu mata pelajaran yang wajib pada rumpun IPS di SMA, sesuai dengan pelaksanaan kurikulum prototype merdeka belajar, durasi jam yang tersedia agak berbeda pada kelas x terdapat 2 jam pelajaran dan pada kelas XI dan XII tersedia 5 jam pelajaran. Pada tingkat kelas X banyak konsep yang harus dikuasai oleh siswa karena materi cukup luas, sementara alokasi waktu untuk pembelajaran belum tercukupi dengan durasi jam pelajaran yang hanya 2 kali 45 menit, untuk Pemenuhan kebutuhan materi pembelajaran terhadap kondisi seperti ini perlu dicarikan oleh guru model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat diberikan secara Pembelajaran Tatap Muka (PTM) maupun daring untuk mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Untuk ketercapaian tujuan pembelajaran perlu diadakannya pembelajaran daring dan luring Kedua model pembelajaran tersebut digabungkan menjadi *blended learning*. Model tersebut perlu untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat sumber belajar yang menarik dan tidak membosankan.

Alasan perlunya memakai model *blended learning* untuk pembelajaran sosiologi terutama dikelas X yaitu karena keterbatasan jumlah jam belajar, sehingga siswa bisa melakukan pembelajaran di rumah melalui media internet salah satunya *goggle classroom*, dan di sekolah pada saat tatap muka siswa bersama guru tinggal mendiskusikan materi yang sudah dibaca terlebih dahulu di rumah.

Selama ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih mengacu pada pembelajaran konvensional dimana dalam proses pembelajaran guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran tradisional seperti, power point dan ceramah, lalu mengerjakan LKS secara manual. Media power point yang ditampilkan oleh guru pada saat proses pembelajaran cenderung dalam bentuk power point berupa teks dan beberapa gambar belum bersifat interaktif ditambah materi sosiologi yang sangat banyak membuat siswa jenuh dan berdampak pada prestasi belajar yang tidak memuaskan yaitu banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Kondisi SMAN 1 Terbanggi besar sudah mempunyai daya dukung internet yang cukup dan memadai, kemudian siswa juga sudah mempunyai perangkat hp android yang memadai untuk semua siswa, sehingga bisa mendukung bagi guru dan siswa menerapkan proses pembelajaran berbasis multimedia seperti *blended learning* ini. Dari hasil observasi dan wawancara singkat terhadap siswa, didapatkan informasi bahwa siswa sangat menyukai media pembelajaran yang praktis yang dapat diakses secara *online* yang penggunaannya cukup diklik saja seperti yang sudah diterapkan dimasa pandemi. Dengan kenyataan tersebut pembelajaran *blended learning* sangat cocok untuk dilakukan di luar kelas.

Materi lembaga sosial merupakan salah satu materi pada mata pelajaran sosiologi dikelas X semester ganjil yang cukup luas dan memerlukan pemahaman yang tinggi dan kompleks, selain itu materi ini juga merupakan materi kelas XII yang diturunkan ke kelas X yang di mulai dari kurikulum 13, selama ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena materi ini berada pada tahap berfikir C5 taksonomi Bloom dan waktu pertemuan tatap muka yang tidak cukup di dalam kelas, hasil belajar siswa pada materi ini lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKM atau KKTP sekolah yang telah ditentukan.

Hasil belajar siswa kelas X di SMA N 1 Terbanggi Besar semester genap tahun pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran sosiologi yang terdiri dari 1 capaian di fase E dan 4 elemen pembelajaran, didapatkan data bahwa rata

rata hasil belajar siswa terendah ditemukan pada Fase E elemen ke 2, yaitu pada pokok bahasan lembaga sosial.

Rata-rata hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran fase E elemen ke 2 secara berturut-turut adalah 65 dan 70. KKM atau KKTP pada mata pelajaran sosiologi materi lembaga sosial di SMA N 1 Terbanggi Besar ini adalah 75, dengan mengacu pada KKM atau KKTP ini maka dapat dikatakan prestasi belajar siswa pada materi lembaga sosial ini belum begitu memuaskan dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada elemen lain di fase E semester 1 yang lainnya yang sudah diatas 75.

Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada elemen 2 di fase E secara berurutan berjumlah 10 siswa, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar pada elemen 2 di fase E ini berjumlah 18 siswa dari jumlah 28 siswa. Berdasarkan jumlah siswa yang tuntas pada elemen 2 di fase E ini masih kurang. jika dibandingkan dengan elemen yang lain di fase E yang lainnya rata-rata jumlah siswa yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar sudah diatas lima puluh persen, begitu pun dengan kelas lain yang satu tingkat, seperti kita lihat di dalam tabel di bawah ini:

No	Capaian Pembelajaran	Tingkat Ketuntasan			
		XA	XB	XC	XD
1	Memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji masyarakat	30 dari 36 siswa mendapat nilai rata 80 peserta didik lulus	25 siswa mendapat nilai 85 dari 28 siswa, peserta didik lulus	26 dari 36 mendapat nilai rata rata 79, peserta didik lulus	32 dari 36 mendapat nilai rata 79 peserta didik lulus
2	Memahami hubungan sosial mewujudkan tertib sosial dalam masyarakat melalui berbagai lembaga sosial.	20 dari 28 siswa mendapat nilai rata rata 50 dan 8 siswa mendapat nilai di atas 75	18 dari 28 siswa mendapat nilai rata rata 65 dan 10 siswa mendapat nilai di atas 75	24 dari 28 siswa mendapat nilai rata rata 70 dan 4 siswa mendapat nilai di atas 75	22 dari 28 siswa mendapat nilai rata rata 65 dan 6 siswa mendapat nilai di atas 75
3	Memahami berbagai ragam gejala sosial	26 dari 36 mendapat	23 dari 28 siswa	32 dari 36 mendapat	30 dari 36 siswa

No	Capaian Pembelajaran	Tingkat Ketuntasan			
		XA	XB	XC	XD
	dapat menumbuhkan sikap toleransi dan empati sosial dalam diri peserta didik.	nilai rata rata 79, peserta didik lulus	mendapat nilai 80, peserta didik lulus	nilai rata 79 peserta didik lulus	mendapat nilai rata 80 peserta didik lulus
4	Mampu melakukan penelitian dasar berupa pengumpulan data untuk mengkaji realitas sosial dan gejala sosial.	32 dari 36 mendapat nilai rata 79 peserta didik lulus	26 dari 28 siswa mendapat nilai rata 82 peserta didik lulus tuntas	30 dari 36 siswa mendapat nilai rata 80 peserta didik lulus	26 dari 36 mendapat nilai rata 79, peserta didik lulus

Sumber: Dokumen Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kelas yang beragam tersebut, guru sebagai pendidik perlu melakukan inovasi salah satunya mengembangkan model pembelajaran yang mengikuti teknologi, sehingga masalah waktu dan model pembelajaran bisa diatasi di kelas tersebut. Guru dapat mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dirumah dengan memanfaatkan media teknologi dan inovasi inovasi lainnya. Media yang paling tepat untuk itu adalah model *blended learning* tipe *plipped* berbasis *google classroom*.

Blended learning tersusun dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, yaitu kata *blended* dan kata *learning*. *Blended* artinya bercampur sedangkan *learning* berarti belajar. *Blended* ini merupakan kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan pembelajaran langsung, maka pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apa pun, termasuk mata pelajaran sosiologi yang salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat (Manggabarani & Masri, (2016). *Blended learning* mencoba menggabungkan antara metode pembelajaran face to face atau tatap muka yang berlangsung di kelas dengan pembelajaran daring online yang membantu meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa.

Bisa dikatakan *blended learning* merupakan penggabungan dua metode yang ada, yaitu metode konvensional yang masih yang identik dengan ceramah (face to face), dan metode modern yang dominan online dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti mobile phone.

Menurut permendikbud No. 34 Tahun 2018 keterampilan abad XXI yaitu *kreatif, inovatif, berfikir kritis, pemecahan masalah, kolaboratif, dan komunikatif* untuk menyongsong era revolusi industri 4.0 dan yang akan datang. Era ini dikenal juga dengan fenomena *disruptive innovation* yang menekankan pada pola ekonomi digital, kecerdasan buatan, *big data*, dan robotik. Kemajuan pendidikan dibidang penggunaan informasi dan teknologi pada abad 21 ini pun semakin berkembang dengan pesat.

Semua guru harus bisa mengoperasikan teknologi pemanfaatan media-media pembelajaran berbasis IT agar selaras dengan kemampuan siswa pada abad 21 ini juga semakin berkembang dengan pesat. Kemajuan teknologi ini, semua informasi mudah didapatkan melalui *web browser* pada *google*. Sehingga peran guru saat ini lebih dikedepankan sebagai fasilitator, mengarahkan dan membimbing siswa untuk mencari kebenaran suatu ilmu.

Salah satu kemajuan teknologi adalah penggunaan internet sebagai sumber informasi, diantaranya pengembangan pembelajaran model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* ini dalam proses pembelajaran. *Flipped* adalah salah satu jenis *blended learning* yang menurut peneliti cukup efisien untuk diterapkan. *Flipped* berakar dari kata bahasa inggris yang berarti menukar pembelajaran yang semula dilakukan di dalam kelas dengan di luar kelas, begitupun sebaliknya. Bahan ajar, quiz dan latihan diberikan secara online sedangkan untuk pembahasannya dilakukan secara tatap muka dengan frekuensi tatap muka yang rendah.

Secara sederhana metode ini membalik cara pengajaran di kelas. Pada strategi ini, bahan pelajaran harus dipelajari oleh siswa dirumah sebelum pembelajaran, sehingga di kelas guru tidak lagi menjelaskan materi, tetapi

langsung mengerjakan latihan soal atau aktivitas lainnya seperti debat, persentasi, diskusi, dan sebagainya (Ario & Artikel, 2018).

Flipped menggabungkan antara dua metode, yaitu metode tradisional tatap muka di kelas, dengan frekuensi yang rendah untuk membahas materi yang sulit dan banyak. Dengan *flipped classroom* ini guru dapat menampilkan semua materi pembelajaran dalam satu elemen pembelajaran dengan sistem pembelajarannya yang sudah terstruktur dengan materi yang di ditampilkan bisa berupa video, gambar animasi dan link pembelajaran, Semua tampilan ini dibuat berupa *link-link* menu yang apabila diklik akan terhubung dengan apa yang dituliskan pada *link* tersebut secara *online*, tampilan menu tersebut bisa kita buat dalam sebuah aplikasi belajar online yaitu *google classroom*. pemanfaatan model *blended learning* berbasis *google classroom* ini dapat dilakukan siswa kapan saja, dimana saja dan dibuka berulang-ulang secara *online*.

Dalam pembelajaran dengan memakai model *blended* ini bisa memanfaatkan berbagai aplikasi yang disediakan oleh internet salah satunya *google classroom*. Alasan *Google classroom* dipakai sebagai media nya karena sudah pernah di lakukan pemakaian nya di SMA terbanggi Besar pada masa pandemi tapi kurang maksimal pengembangannya karena keterbatasan guru memakai teknologi. Selain itu siswa semuanya juga sudah mempunyai hp android sehingga pemakaian aplikasi ini bisa di laksanakan lagi untuk pengembangan model pembelajaran *blended learning* ini.

Diperkirakan dengan merancang pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* ini nantinya diharapkan prestasi belajar siswa meningkat dan banyak siswa yang mencapai/melampaui KKTP yang ditentukan oleh sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* tipe *piliped* berbasis *google classroom* selama ini di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar belum pernah diterapkan secara serius dalam pengembangan pembelajaran.

Layanan *google classroom* adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu melaksanakan pembelajaran secara online. Layanan *google classroom* menyediakan ribuan topik pembelajaran yang dapat diakses siswa dan guru serta lengkap dengan evaluasi yang terdiri dari tugas, latihan dan ujian. Selain itu, guru dapat menambahkan sendiri sumber atau materi ajar ke dalam layanan web tersebut. Layanan *google classroom* ini dapat menjadi pilihan bagi guru karena kemudahan dalam penggunaannya baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa. *google classroom* memiliki laman khusus untuk guru dan laman untuk siswa serta dapat diakses melalui PC maupun handphone asalkan terkoneksi dengan internet sehingga memudahkan dalam penggunaannya (Fadilah, 2021).

Pembelajaran *Blended learning* berbasis *google classroom* adalah salah satu inovasi terbaru untuk mengidentifikasi potensi dan tantangan siswa pada kemampuan membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca, *google classroom* ditampilkan layak media sosial facebook, sehingga siswa yang menggunakan *facebook* akan terbiasa. *Google classroom* sangat mudah dioperasikan, dapat dioperasikan menggunakan laptop bahkan dengan handphone baik berupa web atau pun mendownload aplikasi tersebut (Maulida, 2020)

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dilakukan pengembangan pembelajaran dengan model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa pada materi lembaga sosial di SMA N 1 Terbanggi Besar.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah penulis sampaikan di atas, maka muncul identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendah nya prestasi belajar peserta didik yang belum mencapai KKTP.

2. Banyaknya penurunan materi antar tingkat sehingga siswa butuh model pembelajaran yang menarik untuk memahaminya, sehingga motivasi siswa kembali meningkat untuk memahami pembelajaran sosiologi
3. Pembelajaran selama ini di kelas cenderung memakai metode konvensional yaitu hanya menggunakan media power point biasa berupa teks dan gambar saja dan ceramah didalam kelas.
4. Perlu inovasi model pembelajaran baru seperti halnya penggunaan *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* untuk pencapaian prestasi belajar peserta didik Pembelajaran dengan model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* ini belum pernah dilakukan secara serius di SMAN 1 Terbanggi Besar.

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pembahasan di luar konteks permasalahan, maka batasan masalah pada penelitian ini berpusat pada:

1. Hasil pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe piliped berbasis *google classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran sosiologi materi lembaga social pada kelas X di semester ganjil di SMAN 1 Terbanggi Besar.
2. Prestasi belajar siswa yang meningkat dari aspek kognitif setelah memakai pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe piliped berbasis *google classroom*.
3. Penggunaan model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran sosiologi dalam praktiknya lebih efektif dan menunjang prestasi peserta didik dibandingkan saat disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Dari pemaparan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi SMAN 1 Terbanggi Besar untuk dikembangkannya model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi?
2. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar?
3. Seperti apa karakteristik hasil dari pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi di SMA 1 Terbanggi Besar?
4. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis potensi dan kondisi untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi di SMAN 1 Terbanggi Besar
2. Untuk menganalisis proses pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMAN 1 Terbanggi Besar.
3. Untuk menjelaskan karakteristik produk hasil dari pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar.

4. Untuk menganalisis efektifitas pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar ini, diharapkan memberikan mamfaat diantaranya:

1. Bagi Pendidik

- a. Bagi Pendidik. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pilihan atau menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, serta mengetahui manfaat pemakaian media audiovisual yang menarik selama proses belajar mengajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* sehinga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif dan efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan masukan kepada pendidik untuk dapat memaksimalkan kemampuan mengembangkan model *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom*
- d. Sebagai motivator dalam mengembangkan kreatifitas guru khususnya mengembangkan inovasi pembelajaran dan melatih kepekaan terhadap permasalahan-permasalahan di dalam kelas.

2. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru lainya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3. Bagi Penyusun/Penulis

- a. Menambah pengetahuan, wawasan dan kompetensi dalam mengajar sosiologi pada peserta didik.
- b. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* di SMAN 1 Terbanggi Besar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prestasi Belajar Siswa

2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar tersusun dari dua kata, yaitu kata prestasi dan kata belajar. Dalam kamus populer, “prestasi” berarti hasil yang dicapai. Sedangkan Noehi Nasution mendefinisikan “belajar” sebagai proses yang memungkinkan munculnya tanggapan dalam bentuk tingkah laku sebagai hasil dari respon utama yang terbentuk dengan catatan perubahan tersebut bukan dalam bentuk perubahan sementara karena faktor tertentu (tri marfiyanto.117). Dari pemaknaan asal kata dari dua kata di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa prestasi belajar secara terminology adalah pencapaian atas proses belajar yang selanjutnya menghasilkan perubahan pada diri peserta didik

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena prestasi belajar merupakan output dari proses belajar seperti halnya yang dikatakan oleh Tohirin, “Prestasi belajar diperoleh dari apa yang telah dicapai oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar”. Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari prestasi belajar siswa yang bersangkutan. Prestasi belajar menurut Winkel yang dikutip Noor Komari Pratiwi (2015:81) merupakan “bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar. Pencapaian prestasi belajar merujuk kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan nilai yang berupa angka maupun huruf dalam periode waktu tertentu.

Prestasi belajar erat kaitannya dengan hasil belajar, dimana hasil belajar yang meningkat menunjukkan sebuah kenaikan dalam prestasi belajar. Maka dari itu jika ingin melihat prestasi belajar maka dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar. Hasil belajar dapat diuji melalui tes yang diperoleh siswa baik berupa produk maupun proses berdasarkan acuan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang merupakan bagian dari ranah kognitif dimana mencangkup tujuan-tujuan yang berkenaan dengan kemampuan berpikir. Menurut Trianto (2013:199) bahwa “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa diharapkan berupa produk dan proses sehingga harus disusun tes hasil belajar produk dan proses yang dibuat berdasarkan acuan patokan”.

Menurut Bloom dalam Rusmono (2014: 22) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri lebih difokuskan pada ranah kognitif atau pengetahuan. Penjelasan mengenai ranah kognitif Bloom menurut Anderson dan Karthwohl (2015: 43) bahwa terdapat enam kategori yaitu sebagai berikut: (a). Pengetahuan yang menekankan pada mengingat; (b). Pemahaman yang menekankan pada pengubahan bentuk informasi ke bentuk yang lebih mudah dipahami; (c). Aplikasi yang hasil belajarnya menggunakan abstraksi pada situasi tertentu dan konkret; (d). Analisis yang hasil belajarnya diperoleh dari memilah informasi ke dalam satuan yang lebih rinci; (e). Sintesis, hasil belajar dari klasifikasi ini yaitu penyatuan bagian-bagian ke dalam bentuk satuan yang baru dan unik;

(f). Mencipta, hasil yang diperoleh merupakan pertimbangan pertimbangan tentang nilai dari suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Mengukur Prestasi Belajar

Definisi operasional adalah menentukan, menilai, atau mengukur , suatu variable untuk digunakan dalam penilaian.. Menilai atau mengukur prestasi belajar merupakan salah satu dari komponen pembelajaran itu sendiri. Untuk menilai prestasi perlu dilakukan pengukuran yaitu membandingkan sesuatu dengan ukuran, pengukuran bersifat kuantitatif.

Pengukuran yang dilakukan guru lazimnya menggunakan tes sebagai alat ukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa, yang lebih dikenal dengan prestasi belajar. Sumadi Suryabrata (2016) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat diukur dengan jalan :

- a. Memberikan tugas-tugas tertentu.
- b. Menanyakan beberapa hal yang terkait dengan pelajaran tertentu.
- c. Memberikan tes pada siswa sesudah mengikuti pelajaran tertentu.
- d. Memberikan ulangan.

Menurut Syaiful dan Aswan (2013), “Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar”. Tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian berikut ini :

- a. Tes formatif, Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.
- b. Tes sumatif, penilaian ini meliputi sejumlah bahan pembelajaran tertentu yang telah diajarkan, untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
- c. Tes sumatif Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi-materi yang telah diajarkan dalam waktu satu semester dan untuk

menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (ranking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran prestasi belajar adalah suatu proses mengukur tingkat penguasaan mata pelajaran yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan alat ukur tes yang hasilnya berupa angka atau huruf yang mencakup semua materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu.

2.1.3 Faktor factor yang Mempengaruhi prestasi Belajar

Prestasi belajar tiap peserta didik berbeda-beda. Materi yang disajikan sama, guru yang mengajar sama dan strategi yang ditetapkan sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama. Menurut Suryabrata yang dikutip Noor Komari Pratiwi (2015:85) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu :

1. Faktor internal
 - a. Kecerdasan (intelegensi) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
 - b. Jasmaniah (pancaindra) atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.
 - c. Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan.
 - d. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. e) Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

- e. Motivasi belajar adalah faktor penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan belajar.

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan adalah sebagai peletak dasar akhlak dan keagamaan.
- b. Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Lingkungan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan guru dengan peserta didik yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- c. Lingkungan masyarakat membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Bila peserta didik tinggal di lingkungan yang temannya rajin belajar, kemungkinan besar akan berpengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Slameto dalam Tasya Widiarsih (2013:54-72) faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah gaya belajar. Karena gaya belajar merupakan bentuk dan cara belajar peserta didik yang paling disukai yang akan berbeda antara yang satu dengan yang lain karena setiap individu mempunyai kegemaran dan keunikan sendiri-sendiri yang tidak akan sama dengan individu lain. Selain itu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah lingkungan sekolah. Karena lingkungan sekolah sebagai tempat bersosialisasi anak selain dalam lingkungan keluarga dan anak juga menghabiskan waktunya sebagian di sekolah.

2.2 Kajian Teori Belajar Dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan dan keterkaitan dan saling berperan dalam edukasi serta pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dengan demikian keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa pendidik telah berhasil dalam mengajar. Sehingga efektifitas sebuah belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen – komponen tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Berdasarkan pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan ketrampilan yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang berlangsung terus menerus, dan perubahannya relatif tetap.

Belajar dan pembelajaran menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga diperoleh interaksi yang efektif.

Sedangkan pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistim yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Konstruktivisme yang memandang bahwa semua pengetahuan terikat konteks dan bahwa individu memperoleh pembelajaran bermakna dari pengalaman belajar mereka. Konstruktivisme memainkan peran penting dalam memahami informasi, pembelajaran insidental, pembelajaran mandiri, dan transformasi perspektif.

Setiap teori memberikan kontribusi unik dan menambah kekuatan dalam praktik pembelajaran . Teori tertentu dapat digunakan dalam situasi yang tepat. Tidak ada satu pendekatan yang terbaik, tetapi dalam situasi tertentu, satu atau kombinasi pendekatan dapat kita pergunakan, oleh karena itu peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran ini dengan teori belajar behaviorisme, belajar bermakna sebagai turunan behaviorisme. Dan teori konstruktivistik.

2.2.1 Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivisme (Mulyana, 2018) merupakan teori pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman, dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri, Sehingga dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya pada akhirnya siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam teori belajar konstruktivisme diyakini bahwa pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Konstruktivisme adalah teori belajar yang ditemukan dalam psikologi yang menjelaskan bagaimana orang dapat memperoleh pengetahuan dan belajar. Karena itu memiliki aplikasi langsung ke pendidikan. Teori ini menunjukkan bahwa manusia membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Bada & Olisegun, 2015).

2.2.2 Teori Behavioristik

Menurut teori belajar Behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Siregar, E & Nara, H :2014). Apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respons. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (*stimulus*), dan apa saja yang dihasilkan siswa (*respons*), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur.

Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) responpun akan tetap dikuatkan. Misalnya, ketika siswa diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya.

Penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam belajar. Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respons Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada factor factor kondisional yang diberikan lingkungan. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Berdasarkan teori-teori dari beberapa penganut teori belajar behavioristik tersebut, aplikasinya pada teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Berdasarkan teori-teori dari beberapa penganut teori belajar behavioristik tersebut, aplikasinya pada teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah.

Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau siswa melalui media pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang lebih luas tentang materi yang disampaikan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid.

Pada zaman modern ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia. Dengan pembelajaran pemanfaatan multimedia, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar.

Feedback pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner (Collin, 2012), dimana Skinner mengembangkan model pembelajaran yang disebut “*teaching machine*” yang memberikan *feedback* kepada siswa bila

memberikan jawaban benar dalam setiap tahapan dari pertanyaan test, bukan sekedar *feedback* pada akhir test.

Sehubungan dengan hal tersebut, pengembangan model pembelajaran *blended learning* pada materi lembaga social di kelas x dengan sistem *blended learning* tipe philiped ini cocok dengan pembelajaran behavioristik, karena dalam pembelajaran peserta didik membangun sendiri pengetahuannya dengan guru melakukan pengkondisian berupa pembuatan media dan rancangan pembelajaran dengan tipe philiped yang nantinya akan direspon oleh siswa melalui penggunaan media google *classroom* tersebut lalu mampu merespon dengan cara mengikuti rancangan pembelajaran yang sudah ada di media google *classroomnya* dan menjawab soal-soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

2.2.3 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, yang proses tersebut tidak dapat mereka amati. Proses belajar bukan hanya sekedar interaksi antara stimulus dan respon melainkan melibatkan juga aspek psikologis lain (mental, emosi, persepsi) dalam merespon informasi yang tidak tampak, dalam memberikan respon terhadap sebuah stimulus belajar (Karwono & Mularsih H, 2017: 84) Perkembangan kognitif merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidakseimbangan dan keadaan keseimbangan. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator dan buku sebagai pemberi informasi.

Menurut Jean Piaget dalam Siregar, E & Nara, H (2015: 32) bahwa proses belajar terdiri dari tahapan, yaitu tahap satu asimilasi, penyatuan, pengintegrasian tahap dua akomodasi, penyesuaian struktur kognitif ke situasi baru dan tahap tiga equilibrasi/penyeimbangan. Piaget mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik.

Dalam konteks ini, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (anak usia 1.5-2 tahun)
2. Tahap praoperasional (2-8 tahun)
3. Tahap operasional konkret (7/8 -12/14 tahun)
4. Tahap operasional formal (14 tahun lebih).

Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap yang satu dengan yang lainnya. Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya (Siregar, E & Nara, H, 2015: 33). Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis, yaitu perkembangan sistem syaraf.

Bertambahnya umur seseorang maka susunan syaraf seseorang akan semakin kompleks dan memungkinkan kemampuannya akan semakin meningkat. Menurut Jean Piaget, dasar dari belajar adalah aktivitas anak bila berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan anak merupakan suatu proses sosial. Anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada diantara anak dengan lingkungan fisiknya.

Interaksi anak dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, seorang anak yang tadinya memiliki pandangan subyektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi obyektif. Teori belajar Piaget dalam penerapannya mementingkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena hanya dengan melibatkan atau mengaktifkan peserta didik, maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dapat terjadi dengan baik.

Sejalan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis google *classroom* yang akan dikembangkan dalam aplikasinya pada pembelajaran peserta didik akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi interaksi dengan lingkungan dengan baik dengan bimbingan guru keterlibatan dan keaktifan peserta didik sangat diperlukan agar tercapai hasil yang baik dalam pembelajaran. Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu (Karwono & Mularsih H, 2017: 85).

Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut, dilakukan secara aktif oleh si-belajar. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mengolah stimulus yang bermakna dan mengabaikan yang tidak bermakna untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu teori belajar yang berasal dari psikologi kognitif adalah teori pemrosesan informasi. Menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia.

Bruner berpendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas, untuk itu menurut Bruner, murid mengorganisir bahan yang dipelajari dalam suatu bentuk akhir. Teori ini disebutnya dengan *discovery learning*, atau dengan kata lain bagaimana cara orang memilih mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif, dan inilah menurut Bruner inti dari belajar. Bruner menganggap bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan, terutama bahasa yang biasanya digunakan (Karwono&Mularsih H, 2017: 95).

Dari teori-teori belajar diatas dan diperkuat oleh pendapat para ahli pembelajaran maka penulis menyimpulkan bahwa teori-teori tersebut dominan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis yaitu pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* yang merupakan model pengembangan dimana peserta didik akan mengolah informasi pengetahuannya sendiri

yang diarahkan melalui pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom*, dimana dengan adanya media ini pembelajaran lebih efektif dan dilaksanakan secara *blended*.

2.3 Model *Blended Learning* Tipe Philiped

Dalam dunia pendidikan, *blended learning* adalah sebuah inovasi model pembelajaran yang cukup efektif dan cocok diterapkan di era global seperti saat ini. *Blended learning* tersusun dari dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris, yaitu kata *blended* dan kata *learning*. *Blend* artinya bercampur sedangkan *learning* berarti belajar. *Blended learning* mencoba menggabungkan antara metode pembelajaran *face to face* atau tatap muka yang berlangsung di kelas dengan pembelajaran daring online yang membantu meningkatkan kemandirian siswa.

Husamah mendefinisikan *blended learning* sebagai proses pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa cara untuk penyampaiannya. Tidak hanya cara penyampaian, namun juga model pengajarannya serta beragam media teknologi yang digunakan. Rusman menambahkan definisi *Blended Learning* sebagai gabungan dari sifat pembelajaran konvensional *face to face* (tatap muka) dengan pembelajaran modern berbasis penggunaan media elektronik seperti penggunaan web, komunikasi via audio *synkronous* atau *asynkronous* maupun *streaming video*.

Definisi lain terkait *blended learning* ialah model pembelajaran yang mencampur dua metode sekaligus yaitu metode konvensional di dalam ruangan dengan daring yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan kelebihan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dikatakan oleh Suyono bahwa model pembelajaran ini hemat biaya dan lebih efektif. Model pembelajaran via online cocok bagi pembelajar yang tinggi tingkat mobilitasnya, atau memiliki kendala bertatap muka secara langsung, dan untuk mendapatkan materi tambahan.

Model pembelajaran *blended learning* meng-akomodir kebutuhan pembelajar yang ingin mendapatkan materi pelajaran yang lebih *up to date* yang berasal

dari beragam sumber di seluruh dunia. Dari uraian tersebut, dapat peneliti pahami bahwa *blended learning* memiliki sifat lebih fleksibel, yaitu cocok diterapkan oleh pembelajar dengan mobilitas yang tinggi, lebih hemat dan efektif, serta tidak terikat ruang dan waktu.

Blended learning mempunyai perbedaan dengan *hybrid learning*, di mana *hybrid learning* metode pembelajaran jarak jauh yang mana sebagian memakai metode daring dan sebagiannya lagi tatap muka dalam waktu yang bersamaan, *hybrid* pada dasarnya lebih menekankan pada waktu dan tempat pelaksanaannya, sedangkan *blended learning* metode pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran tatap muka dan daring dalam waktu yang berbeda, dan *blended* lebih menekankan pada metode nya yaitu mencampurkan berbagai model.

Manfaat *Blended Learning* dalam Pembelajaran Terdapat beberapa manfaat jika menerapkan metode *blended learning*, yaitu:

1. Fleksibel Sewaktu menerapkan pembelajaran dengan metode tatap muka (klasik), peserta didik yang dapat memahaminya hanyalah yang hadir pada saat itu. Peserta didik yang kebetulan absen tidak dapat mengikuti proses pembelajaran tersebut yang berarti yang bersangkutan akan tertinggal materi. Lain halnya saat menggunakan metode *blending*. Peserta didik yang tidak dapat hadir berkesempatan untuk mengakses materi via online kapan dan dimanapun.
2. Meningkatkan kualitas belajar Manfaat lain yang di dapat dari pembelajaran ini adalah meningkatnya kualitas belajar. Peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi serta meningkatkan momen *sharing* pengetahuan antar peserta didik dan pengajar, serta kreatif dalam menyelesaikan masalah, serta peningkatkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
3. Hemat waktu dan biaya Dari segi biaya dan waktu, metode pembelajaran ini jauh lebih hemat. Jika hanya fokus pada pembelajaran online saja, mungkin akan membutuhkan cukup banyak biaya untuk pembelian kuotanya sedangkan untuk pembelajaran offline saja akan membutuhkan cukup banyak tenaga untuk melakukannya. Oleh sebab itu, kombinasi dua

metode ini akan membantu menghemat biaya dan waktu pendidik maupun peserta didik. Dengan pemilihan metode *blended learning* yang tepat, pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien.

Blended learning mempunyai banyak tipe salah satu yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah tipe *flipped*. *Flipped* adalah salah satu jenis *blended learning* yang menurut peneliti cukup efisien untuk diterapkan. *Flipped* berakar dari kata bahasa Inggris yang berarti “menukar” pembelajaran yang semula dilakukan di dalam kelas dengan di luar kelas, begitupun sebaliknya. Bahan ajar, quiz dan latihan diberikan secara online sedangkan untuk pembahasannya dilakukan secara tatap muka dengan frekuensi tatap muka yang rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran online-nya.

Flipped menggabungkan antara dua metode, yaitu metode tradisional tatap muka di kelas dengan frekuensi yang rendah untuk membahas materi yang sulit, mengoreksi ulangan dan quiz yang diberikan secara daring. Graham Bent berpendapat bahwa, yang dimaksud dengan *flipped classroom* adalah strategi pendidik untuk mengurangi interaksi langsung seperti halnya tatap muka yang dilakukan di dalam kelas namun tetap memaksimalkan interaksi dengan peserta didik. Interaksi tersebut adalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang bahannya berupa materi pendukung pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, waktu yang dialokasikan untuk tatap muka di kelas akan lebih fleksibel. Tucker menambahkan, aktivitas yang dilakukan siswa di dalam kelas adalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi selama pembelajaran online, untuk melakukan pembelajaran kolaboratif, dan untuk mengembangkan konsep.

Karakteristik *flipped* adalah para peserta didik mendapatkan pembelajaran secara online dan offline. Pembelajaran online dibawah instruksi pengajar dengan isi materi yang disampaikan berasal dari subyek yang sama (dalam hal ini pendidik). Instruksi utama disampaikan secara online.

Berdasarkan penjelasan model pembelajaran *Blended learning* diatas pada penelitian ini yaitu dengan pembelajaran sinkronus dan asinkronus yang dilakukan menggunakan media aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran online dan pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan di dalam kelas dengan diharapkan agar dapat meningkatkan prestasi belajar sosiologi peserta didik kelas x di SMAN 1 Terbanggi Besar.

2.4 Aplikasi *Google classroom*

Google Classroom merupakan media pembelajaran berbasis teknologi. *Google classroom* memberi fasilitas bagi pendidik dan peserta didik tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten, tugas, serta berdiskusi secara online. *Google classroom* memudahkan peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas (Fitri Hayati & Annur, 2013).

Google classroom adalah media pembelajaran online yang aman bagi pendidik, peserta didik, orang tua dan sekolah. *Google classroom* menyediakan cara yang aman dan mudah bagi peserta didik dalam satu kelas untuk berdiskusi, berbagi konten, dan penilaian. *Google classroom* dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran. Fitur yang ditawarkan *google classroom* sebagai berikut:

1. Bisa meng-edit Profile Picture dan Nama.
2. Tampilan yang sama seperti facebook.
3. Assignment yang dapat diposting pengajar sebagai PR (pekerjaan rumah) / tugas.
4. Pengaturan jadwal event-event penting.
5. Satu anak bisa menjadi peserta didik dengan banyak pengajar.
6. *Google classroom* bisa diakses melalui handphone. *Google classroom* sendiri dapat diakses melalui mobile dan sudah tersedia untuk smartphone Android dan iPhone.

2.5 Sosiologi Kelas X

2.5.1 Capaian Pembelajaran Dan Elemen Pembelajaran

Pada kelas X di SMAN Terbanggi besar telah menerapkan kurikulum merdeka belajar, dimana dalam kurikulum merdeka belajar terdapat beberapa perubahan istilah yaitu KI dan KD diganti menjadi Capaian pembelajaran. Seperti capaian pembelajaran sosiologi kelas X dibawah ini yang berbunyi:

Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji masyarakat yang memberikan landasan berpikir kritis, analitis dan kreatif dalam merespon gejala sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan bekal pengetahuan kritis itu, peserta didik mampu mempraktikkan pengetahuan sosiologi untuk mengenali identitas diri dan lingkungan sosial sekitarnya yang beragam sehingga mampu berperilaku sesuai dengan lingkungan sosial budaya masyarakatnya.

Pemahaman tentang hubungan sosial mulai dari lingkungan terdekat hingga kelompok masyarakat yang lebih luas membantu dalam mewujudkan tertib sosial dalam masyarakat melalui berbagai lembaga sosial. Pengenalan dan pemahaman akan berbagai ragam gejala sosial dapat menumbuhkan sikap toleransi dan empati sosial dalam diri peserta didik dalam bingkai masyarakat multikultural. Dalam fase ini, peserta didik juga dibekali dengan kemampuan melakukan penelitian dasar berupa pengumpulan data untuk mengkaji realitas sosial dan gejala sosial serta mampu mengkomunikasikan penelitian secara sederhana.

Capaian pembelajaran secara umum yang berasal dari pemerintah kemudian dipisahkan dalam beberapa elemen selanjutnya untuk dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran. Istilah elemen ini bisa dikatakan KD 3 pada kurikulum 2013. Berikut adalah capaian pembelajaran kelas x yang sudah dipisah menjadi elemen pembelajaran.

Tabel 2.1. Capaian Pembelajaran Sosiologi Kelas X

SEMESTER	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
1	Objek Kajian Sosiologi	Memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji masyarakat yang memberikan landasan berpikir kritis, analitis dan kreatif dalam merespon gejala sosial di masyarakat.
	Hubungan Sosial	Memahami hubungan sosial mulai dari lingkungan terdekat hingga kelompok masyarakat yang lebih luas membantu dalam mewujudkan tertib sosial dalam masyarakat melalui berbagai lembaga sosial.
2	Ragam Gejala Sosial	Memahami berbagai ragam gejala sosial dapat menumbuhkan sikap toleransi dan empati sosial dalam diri peserta didik.
	Penelitian Sosial	Mampu melakukan penelitian dasar berupa pengumpulan data untuk mengkaji realitas sosial dan gejala sosial serta mampu mengkomunikasikan hasil penelitian secara sederhana.

Sumber: dokumen peneliti

2.5.2 Tujuan Pembelajaran Sosiologi Kelas X

Dari setiap elemen pembelajaran yang sudah dipisahkan dari capaian pembelajaran maka guru membuat tujuan pembelajaran yang selanjutnya akan di kembangkan menjadi modul ajar atau istilah dalam kurikulum 2013 adalah RPP.

Tujuan pembelajaran bisa dikatakan sama dengan indicator pencapaian kompetensi pada kurikulum 2013. Berikut adalah tujuan pembelajaran sosiologi di kelas X.

1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik sosiologi sebagai ilmu dan membuktikan realitas sosial sebagai objek kajian sosiologi.
2. Menjelaskan kehidupan sosial sebagai objektivitas, gejala sosial dan pengelompokan gejala sosial interaksi antar individu dan kelompok sosial
3. Menjelaskan konsep hubungan individu, kelompok dan sosialserta menyebutkan ciri dan faktor pendorong interaksi dalam pembentukan identitas

4. Menjelaskan syarat terjadi interaksi dalam hubungan dengan orang lain dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk interaksi dalam hubungan social.
5. Menguraikan konsep dan tahapan sosialisasi dalam pola hubungan masyarakat serta menyebutkan media dan agen sosialisasi dalam pola hubungan masyarakat
6. Mengevaluasi konsep-konsep dasar Sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat
7. Mengklasifikasikan gejala sosial dalam masyarakat dan menentukan faktor penyebab gejala sosial.
8. Mengemukakan macam-macam gejala sosial, menunjukkan contoh-contoh gejala sosial, dan menganalisis dampak gejala sosial.
9. Mendefinisikan penelitian dan kegunaannya serta menjelaskan tahapan-tahapan dalam merancang penelitian kualitatif dan kuantitatif sederhana.
10. Menjelaskan jenis dan metode penelitian sosial, mendefinisikan berbagai teknik pengumpulan data dan menerapkan metode metode penelitian sosial untuk memahami berbagai gejala social
11. Mengamati masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan tempat tinggal dan melakukan langkah-langkah pembuatan laporan penelitian sosial tentang gejala sosial.

Lembaga sosial merupakan lembaga yang memiliki anggota dan terdiri dari masyarakat yang berkumpul menjadi satu karena memiliki satu kesamaan visi dan misi. Setiap anggota yang bergabung pada lembaga sosial akan terikat pada peraturan yang telah dibuat dan wajib dipatuhi. Sehingga beberapa lembaga sosial ada yang bersifat mengatur. Secara umum.

Lembaga sosial yang ada dalam kehidupan bermasyarakat selalu berbeda antara satu dengan lembaga lainnya. Perbedaan dari lembaga sosial tersebut terjadi karena proses maupun latar belakang yang melandasi terbentuknya dari lembaga sosial tersebut. Lembaga social dalam kehidupan masyarakat

sangat penting karena mempunyai mamfaat dalam berinteraksi dan mengatur konsep kehidupan masyarakat.

2.6 Penelitian Yang Relefan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Yanti, Bockhori, nugroho** (2019) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran *Flipped Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan” penelitian ini membahas tentang mengembangkan media berupa video pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *flipped classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan. Luaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa produk video pembelajaran yang valid , praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan video pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *flipped classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan teruji valid berdasarkan ahli media sebesar 82%, oleh ahli materi sebesar 79% , dan valid oleh ahli desain pembelajaran sebesar 81%. Media video pembelajaran matematika tersebut juga praktis untuk digunakan dilihat dari respon siswa sebesar 81%.
2. **Goh dan Ong** (2019) menghasilkan temuan bahwa penerapan *flipped classroom* secara akademik sangat bermanfaat dan efektif dalam menstimulasi ketertarikan untuk belajar serta meningkatkan capaian belajar siswa. Ujian akhir siswa yang belajar dengan *flipped classroom* menunjukkan hasil yang lebih tinggi secara signifikan. Lebih dari dua pertiga siswa memberikan respon positif terhadap penerapan *flipped classroom* dan merasa lebih percaya diri saat berpartisipasi dalam kelas dan tes.
3. **Munir dkk** (2018) melakukan penelitian dengan *mengintegrasikan flipped classroom* dengan cooperative learning. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran *flipped classroom* sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa,

sedangkan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa serta memungkinkan siswa untuk membangun kerjasama tim serta keterampilan pemecahan masalah. Lebih dari 90% siswa memberikan respon positif terhadap penerapan pembelajaran *flipped classroom* dengan *cooperative learning*

4. **P Edi Prayitno dan Lusi Rachmiazasi Masduki** (2016) yang berjudul Pengembangan Media *Blended Learning* dengan *Model Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa presentase kelayakan untuk keempat validator berada pada kriteria sangat baik dengan presentase masing-masing adalah 90,50%, 92,5%, berada pada rentang 81% sampai dengan 100%. Artinya produk *blended learning* layak digunakan dalam proses tutorial.
5. **Apriyanti, Y., Nyeneng, I., & Suana, W** (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Materi Getaran Harmonis. Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung” meningkatkan keterampilan proses sains siswa dan prestasi belajar siswa pada materi hukum dasar kimia kelas kelas X MIA 4 SMA N 1 Karanganyar dengan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dilengkapi LKS. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dilengkapi LKS dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada materi hukum dasar kimia. Hal ini dapat dilihat ketuntasan siklus I yaitu 66,67% meningkat menjadi 77,78%.
6. **Imania, Kuntum Annisa, Bariah, Siti Husnul** (2020) “Pengembangan *Flipped Classroom* Dalam Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran” tentang melatih siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran atau di rumah. Metode pembelajaran ini juga berpotensi membuat siswa lebih percaya diri (*selfconfidence*) untuk datang ke kelas mengikuti kegiatan diskusi, bertanya jawab, dan memberikan solusi dalam pemecahan masalah.

7. **Astri Pratiwi, Rachmat Sahputra, Lukman Hadi** (2017) “*Pengaruh Model Flipped Classroom Terhadap Self-Confidence Dan Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak*” dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Aplikasi Belajar Google Classroom efektif diterapkan dalam pembelajaran berbasis daring selama pandemik Covid-19. Google Classroom dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran alternatif bagi institusi pendidikan di Indonesia melalui media ini, Dosen dapat menampilkan kegiatan pembelajaran berbasis daring yang menarik untuk dibagikan bagi peserta didik/mahasiswa di masa pandemik Covid-19.
8. **Ario, Marfi** 2019) Jurnal AKSIOMA Program Studi Pendidikan Matematika “*Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom*” Dari hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas video berada pada kategori sangat baik. Kepraktisan video berada pada kategori baik. Efektifitas video masuk pada kategori baik. Kelebihan yang diperoleh dengan adanya video pembelajaran adalah mahasiswa terbantu untuk memahami materi pelajaran dan dapat mengulang-ulang materi jika lupa. Keberadaan video juga dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas
9. **Fransiskus Ivan Gunawan^{1*} Stefani Geima Sunarman²** (2019) Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta “*Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Flipped Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran*” Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan sebesar 88% dari rencana awal. Penggunaan Google Classroom berjalan secara optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pekerjaan yang diperoleh dari siswa serta dari hasil yang dikemukakan oleh siswa melalui kuesioner terbuka.
10. **Ario.M. dan Astra.** (2018): Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika “*Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika*” Hasil penelitian

dan uji statistik yang dilakukan memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran flipped *classroom* terhadap hasil belajar materi kalkulus integral mahasiswa pendidikan matematika. Pengaruh ini disebabkan oleh proses pembelajaran flipped *classroom* yang memberikan waktu lebih panjang kepada mahasiswa untuk memahami materi pelajaran serta keberadaan video pembelajaran yang membuat mahasiswa bisa memutarinya berulang kali jika mereka lupa dengan materi yang lalu

11. **YEM Sihaloho, W Suana, A Suyatna** (2017) Jurnal EduMatSains, Program Studi Pendidikan Fisika, ” pengembangan perangkat pembelajaran *flipped classroom pada materi impuls dan momentum*” Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan perangkat pembelajaran flipped *classroom* berupa silabus, RPP, LKPD untuk pembelajaran di kelas, video pembelajaran, LKPD pendamping video, dan soal evaluasi yang telah diuji kelayakan, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatannya
12. **Utami Maulida** (2018) Konsep *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Di Era New Normal Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani Tangerang penulis menjelaskan Penulis menyimpulkan model blended learning yang dapat digunakan di era new normal adalah flip model rotation, individual rotation (dua model ini merupakan kategori rotasi), flex model, dan enriched virtual model dengan konsep 30% tatap muka 70% e-learning. Empat model blended learning tersebut dapat dipadukan dengan platform Edmodo dan dapat memanfaatkan fitur-fitur Edmodo yang sudah disediakan. Fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan adalah berdiskusi secara real time dengan cara bertukar pendapat di kolom komentar baik berupa lisan atau tulisan bahkan dapat membuat grup kecil, untuk mendapatkan feedback dari hasil pembelajaran guru/dosen dapat mengukur hasil belajar siswa dengan fitur tugas dan kuis, hasilnya dapat diarsipkan sebagai administrasi pembelajaran guru/dosen.

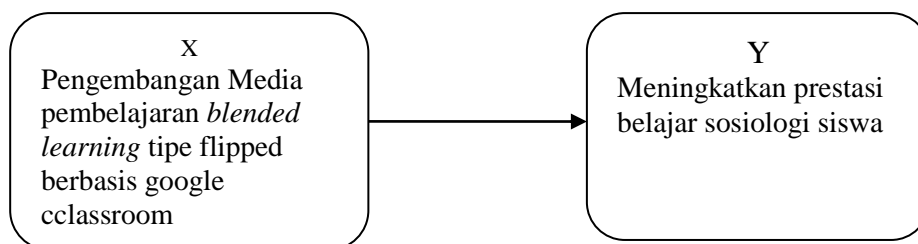
Selain penelitian yang relevan di atas penulis juga melampirkan beberapa penelitian pengembangan terdahulu yang menjadi inspirasi bagi penulis untuk melakukan penelitian pengembangan blended learning ini, antara lain adalah:

1. **Suwatri (2020)** Pengembangan Media Pembelajaran *Blog Berbasis Hypermedia* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Metabolisme Di Sma N 2 Gedongtataan. Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan media blok berbasis hipertek sebagai media pembelajaran di SMA sebagai media pembelajaran online.
2. **Nelrizawati (2020)** Pengembangan E Mata Pelajaran Ppkn Kelas Xii Semester 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Barat. Penelitian pengembangan ini menjelaskan tentang pengembangan modul e flip dalam pembelajaran PPKN di masa pandemi, sehingga proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan.

2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam kegiatan penelitian. Dalam pelajaran sosiologi pada kurikulum merdeka jumlah jam pelajaran sosiologi menjadi sedikit yakni 2 jam seminggu, sementara materi di kelas X cukup banyak, selain itu dalam masa kompetensi abad 21 dan era 4.0 ini guru dituntut untuk harus bisa melakukan gebrakan dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kerangka pemikiran dari pengembangan model ini dapat kita lihat pada kerangka di bawah ini:



2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka berfikir yang diuraikan di atas maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengembangan pembelajaran model *blended learning* tipe piliped berbasis google *classroom* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi pada materi lembaga sosial kelas X di SMAN 1 Terbanggi Besar.
2. Pengembangan pembelajaran model *blended learning* tipe *flipped* berbasis google *classroom* tidak efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi pada materi lembaga social kelas X di SMA 1 Terbanggi Besar.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis *Research and Development* (R & D) yang mengacu pada model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan, dkk (Trianto, 2010: 93 – 96). Model ini terdiri dari:



Gambar 3.1 Alur Penelitian 4-D/Thiagarajan (1974)

Tahap pengembangan ini adda 4 yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dessiminate* atau diadaptasikan menjadi 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Model ini dinilai peneliti lebih ringkas, terperinci dan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk tentang pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe piliped berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik, setelah pembelajaran

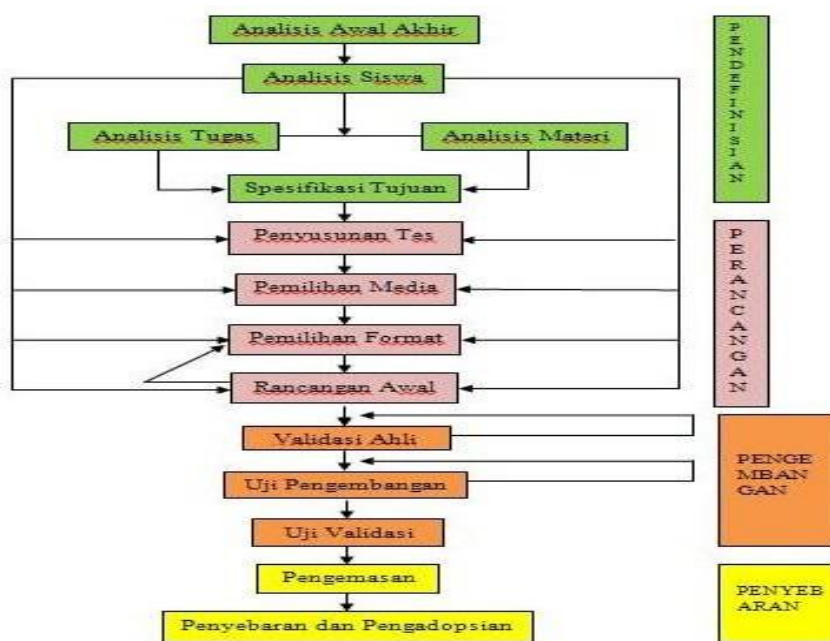
sosiologi menggunakan model *blended learning* tipe philiped berbasis google *classroom*.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMA N 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah Provinsi Lampung. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan rencananya akan dilakukan pada semester ganji tahun pelajaran 2022/2023.

3.3. Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba produk

Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe philiped berbasis google *classroom* untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model 4-D (Diadaptasi dari Thiagarajan, 1974: 6-9)

3.3.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan atau menganalisis kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang

akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1. Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sosiologi, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa. Dalam analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis ini didapatkan dari hasil observasi pengalaman belajar sebelumnya dan wawancara dengan siswa, dimana selama ini prestasi belajar siswa kurang memuaskan.

2. Analisis karakter Siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain; (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) latar belakang siswa, (3) perkembangan kognitif siswa, (4) serta keterampilan yang dimiliki individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Data analisis peserta didik ini didapatkan dari penyebaran angket tentang keadaan peserta didik.

3. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan isi materi pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* yang dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa. Analisis materi merupakan suatu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi inti dan kompetensi

dasar untuk menentukan pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai kemampuan awal yang dibutuhkan siswa untuk sukses di pembelajaran.

4. Analisis Tugas

Analisis tugas berfungsi untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap pencapaian pada fase E dan pencapaian pada Alur Tujuan Pembelajaran pada fase E terkait materi yang akan diangkat pada media pembelajaran sosiologi model *blended learning* tipe philiped ini.

Adapun konsep sosiologi yang diangkat disini adalah pada Pada fase E elemen pembelajaran ke dua, dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: mengevaluasi konsep-konsep dasar sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat.

Pada fase E dan elemen pembelajaran tersebut, setiap pertemuan siswa diminta untuk membuka materi pada media pembelajaran aplikasi google *classroom*, kemudian siswa membaca materi yang ada di aplikasi, atau menonton video pembelajaran yang ada, kemudiaan siswa mengikuti petunjuk yang ada di aplikasi google *classroom* untuk persiapan pembelajaran tatap muka seperti mengerjakan tugas berupa LKPD online untuk menggambarkan dan mengukur ketercapaian proses pembelajaran melalui aplikasi google *classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* ini.

5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator-indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan analisis materi dan kurikulum

Tabel 3.1 Kompetensi dasar dan indikator tujuan pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
	Mengevaluasi konsep-konsep dasar Sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. menganalisis konsep lembaga social dan factor pendorong terbentuknya lembaga social (C4) 2. menganalisis factor penghaambat terbentuknya lembaga social (C4) 3. menganalisis proses terbentuknya lembaga social dimasyarakat(C4) 4. mengelompokan jenis jenis lembaga social (C4) 5. membandingkan kan perbedaan lembaga social (C5) 6. mengevaluasi dampak lembaga social dalam masyarakat.(C5)

Sumber: perangkat mengajar sosiologi kelas x

3.3.2. Tahap 2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan dan merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Penyusunan Tes

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dengan diawali menyusun kisi- kisi soal, naskah soal *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* belajar dijadikan sebagai indikator hasil belajar siswa.

2. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik media yang tepat untuk materi yang akan diangkat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi pada fase E. Pemilihan media dilakukan untuk menyesuaikan ketepatan media terhadap materi yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran *blended leaning tipe flipped berbasis google classroom*, pada tujuan pembelajaran Mengevaluasi konsep-konsep dasar Sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat

dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat .pada kelas X

3. Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi dan pemilihan sumber belajar.

Format pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *blended learning* tipe piliped berbasis *google classroom*. Prosesnya diawali dengan peneliti merancang dan membuat modul ajar (RPP) pembelajaran sosiologi dan membuat ruang belajar *google classroom*, desain tampilan *menu di aplikasi google classroom*, membuat *tampilan kegiatan, materi* pada menu- menu dan materi pada *aplikasi tersebut*. Peneliti membuat bahan-bahan pembelajaran seperti *pretest*, materi lembaga sosial setiap pertemuan, video pembelajaran, LKPD online, dan *postest* yang dirancang *online dengan goggle form*.

4. Rancangan awal

Rancangan awal dilakukan dengan merancang seluruh perangkat pembelajaran atau modul ajar yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Desain menu pada media *google classroom* dengan model *blended learning* tipe piliped pada fase E pelajaran sosiologi kelas X, dengan tujuan pembelajaran yaitu mengevaluasi konsep-konsep dasar sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat. Tabel rancangan bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Model Blended Learning Tipe Piliped Berbasis *Google classroom* Pada Pembelajaran Sosiologi

Pertemuan	Menu	Komponen pada aplikasi <i>google classroom</i> dan pembelajaran di kelas
1	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Awal Materi lembaga sosial • Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Apersepsi, Motivasi. • Menyampaikan Kegiatan Pembelajaran selanjut nya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks dan gambar/ PPT 2. Teks Gambar & Pertanyaan 3. Pernyataan Pertemuan 1-IV
	<ul style="list-style-type: none"> • Pretest • Konsep lembaga social, dan factor terbentuk lembaga social • Mengerjakan tugas • Melakukan diskusi tentang materi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Link Googleform 2. Teks Materi, PPT, Video 3. Mengerjakan LKPDdiskusi kelompok dalam kelas
II	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Fungsi dan cirri cirri lembaga social • Mengerjakan tugas dalam lkpd online • Melakukan diskusi tentang kesulita materi diatas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks Materi, Animasi, Video 2. LKPD 3. Dilaksanakan dalam kelas
III	<ul style="list-style-type: none"> • Tipe tipe lembaga social • Melakukan diskusi tentang materi • Mengerjakan tugas LKPD • Melakukan diskusi kelompok tentang materi di GCR 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks Materi, Animasi, Video 2. Room diskusi 3. LKPD 4. Melakukan diskusi dalam kelas saat jam pembelajaran
IV	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis jenis lembaga social dan perannya dalam kehidupan masyarakat • Melakukan diskusi tentang semua materi • Postest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks Materi 2. LKPD 3. Room diskusi di kelas 4. Link Google form

Setelah itu dibuat indikator pencapaian kompetensi pada menu konsep lembaga sosial di model pembelajaran *blended learning* tipe piliped berbasis *google classroom* Indikator prestasi belajar bisa kita liat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2. Indikator prestasi belajar sosiologi siswa pada materi lembaga sosial

No	Materi	Tampilan Google <i>classroom</i>	Indikator prestasi Belajar Siswa
1	Konsep lembaga social, dan factor terbentuk lembaga social	Pretes	Nilai pretes
		Teks Materi	Menganalisis konsep lembaga social di masyarakat
		Animasi	Menganalisis tentang proses terbentuknya lembaga social dimasyarakat
		Video	Menganalisis factor pendorong terbentuknya lembaga social
		LKPD Diskusi dalam kelas	Nilai LKPD Niai ketrampilan diskusi
2	Fungsi dan ciri lembaga social	Teks Materi	Menganalisis factor penghaambat terbentuknya lembaga social
		Animasi	Menganalisis proses terbentuknya lembaga social dimasyarakat
		Video	Mengelompokan jenis jenis lembaga social
		Diskusi dalam kelas	Nilai ketrampilan diskusi
		LKPD	Nilai LKPD
		Teks Materi	Menganalisis fungsi dari lembaga sosial
3	Tipe tipe lembaga social	Teks Materi	Mengidentifikasi jenis jenis lembaga
		Animasi	Menganalisis tipe tipe lembaga sosial
		Video	Membandingkan kan perbedaan lembaga social
		Diskusi dikelas	Nilai ketrampilan diskusi
		LKPD	Nilai LKPD
4	Jenis jenis lembaga social dan perannya dalam kehidupan masyarakat	Teks Materi	Mengevaluasi jenis jenis dan perannya dalam masyarakat.
		Diskusi dikelas	Nilai ketrampilan diskusi
		LKPD	Nilai LKPD
		Postest	Nilai postest

3.3.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran.

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, pembuatan gambar ilustrasi, bagan, video, audio, youtube, link yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, serta pengaturan di google *classroom*. Kegiatan berikut dalam tahap pengembangan adalah kegiatan memvalidasi draft produk pengembangan oleh tim ahli desain, materi, dan media dan revisi sesuai masukan para ahli. Validasi yang dilakukan melalui dua langkah, yakni

1. Validasi ahli

Tahap ini merupakan tahap pengkajian dan validasi ahli media pembelajaran *blended learning tipe piliped classroom* oleh para ahli yang diikuti dengan revisi. Validasi ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan data melalui angket dan wawancara tidak tertulis. Validasi ahli yang dilakukan disini adalah validasi ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.

Pada analisa ahli dideskripsikan kisi-kisi instrument ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran yang dilanjutkan dengan pembuatan instrumen dalam bentuk angket. Hasil angket datanya dilakukan uji validasinya. Validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat serta memperoleh beberapa saran dari ahli sehingga layak diujicobakan di lapangan Uji Pengembangan.

Sebagai tahap terakhir dilakukan uji coba, uji coba dilakukan pada kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*).

a. Uji coba kelompok kecil (small group)

Uji coba kelompok kecil (*small group*) yaitu kelompok kecil; yang jumlahnya terbatas hanya 9 siswa dengan perlakuan 3 siswa dengan kemampuan rata-rata rendah, 3 siswa dengan kemampuan rata-rata sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan rata-rata tinggi dari kelas X SMAN 1 Terbanggi Besar semester genap tahun pelajaran 2022/2023 nanti. Hasil uji coba kelompok kecil kemudian akan direvisi. Tujuan

dari revisi evaluasi kelompok kecil adalah menganalisis kualitas setiap butir tes dan menganalisis model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* pada konsep lembaga social yang dipakai dalam uji coba.

b. Uji coba kelompok besar (*field test*).

Tujuan utama dari uji coba kelompok besar adalah untuk menentukan perubahan pembelajaran yang dibuat setelah evaluasi kelompok kecil sudah efektif. Uji coba lapangan ini adalah siswa kelas XB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa di SMAN 1 Terbangi Besar. Pelaksanaan penelitian pada tahap uji lapangan ini dilakukan secara *offline* di sekolah dan dilanjutkan di rumah masing-masing siswa. Prosedur pelaksanaan uji lapangan tidak jauh berbeda dengan prosedur pelaksanaan uji kelompok kecil. Hasil akhir dari kelas eksperimen ini didapatkan data hasil efektifitas pembelajaran menggunakan model *blended learning* tipe *flipped classroom* berbasis *google classroom* pada materi lembaga sosial.

Pada proses pembelajaran diawali dengan persiapan dokumen RPP atau modul ajar pada kurikulum merdeka penggerak, dan media pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom*.

2. Uji validasi

Secara umum uji validasi merupakan sebagai suatu tindakan pembuktian dengan cara meminta para ahli untuk menilai produk tersebut berdasarkan sub indikator yang diminta. Pada penelitian ini, terdapat tiga macam ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.

Pada Analisa ahli telah dideskripsikan kisi- kisi instrument ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran yang dilanjutkan dengan pembuatan instrumen dalam bentuk angket. Hasil angket datanya dilakukan uji validasinya.

3.3.4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap akhir pengembangan produk yaitu penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Menurut Thiagarajan dkk, (1974: 9), *“the terminal stages of final packaging, diffusion, and adoption are most important although most frequently overlooked.”*

Diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Bentuk diseminasi ini dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.

Pada penelitian ini deseminasi yang dilakukan peneliti disini adalah sebatas diseminasi dalam bentuk penggunaan produk sebagai media pokok pada pembelajaran sosiologi materi lembaga sosial pada kelas lain di SMA N 1 Terbanggi Besar yaitu kelas XB dan Kelas X C sebagai pembanding yang kebetulan peneliti juga sebagai guru mata pelajaran pada kelas tersebut. Data yang didapatkan pada tahap diseminate pada kelas lain ini tidak dianalisis dalam penelitian ini.

3.4. Tehnik Pengumpulan data

Mengumpulkan data adalah pekerjaan yang penting dalam penelitian, kesimpulan yang benar hanya bisa didapat dari pegumpulan data yang benar. Kesalahan dalam pengumpulan data akan memberikan kesimpulan yang salah. Teknik Pengumpulan data dilakukan dalam penelittian ini, yaitu dengan langkah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Hasil wawancara dengan responden

merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk. Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstruktur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

2. Memberikan Angket

Angket yaitu berupa instrumen test hasil belajar siswa. Instrumen tes diberikan kepada:

- Peserta didik untuk memperoleh data analisis kebutuhan,
- Tim ahli media untuk mengetahui kelayakan pembelajaran model *blended learning tipe flipped classroom berbasis google classroom*,
- Tim ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran,
- Tim ahli desain pembelajaran untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran (RPP),
- Uji kelompok kecil untuk mengevaluasi produk model pembelajaran *blended learning tipe piliped classroom* pada konsep penelitian sosial siswa kelas XB semester ganjil di SMAN 1 terbanggi besar.

3. Metode Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh indifidu dan kelompok. (suharIsimi, Arokunto.150). Pemberian tes di lenkapi dengan kisi kisi pre test dan postes, kemudian menyusun soal tes, dan melakukan validasi terhadap soal tes.

Hasil belajar diberikan kepada siswa berupa tes pada konsep “penelitian sosial”. Tes diberikan di awal (*pretest*) dan di akhir (*postest*) pada setiap pertemuan untuk mengetahui kemajuan pemahaman tentang materi tersebut dan untuk mengukur ketuntasan dan prestasi hasil belajar siswa.

4. Metode observasi

Observasi yang dilakukan adalah pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas yang diuji baik itu sebelum pengembangan media atau pun sesudah pengembangan media. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang artinya semua informasi atau data diperoleh diwujudkan dengan angka dan analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Hasil pengumpulan data melalui angket berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif.

3.5. Definisi konseptual dan operasional

Definisi konseptual dan operasional dari potensi, kondisi, proses, karakteristik, efektivitas, prestasi belajar dan *blended learning*.

3.5.1 Definisi konseptual

Potensi, kondisi, proses, karakter, efektivitas, prestasi belajar dan *blended learning*

1. Potensi dan kondisi adalah: segala daya dukung yang dimiliki oleh suatu lembaga dalam keadaan tertentu yang dialami.
2. Proses pengembangan adalah: suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.
3. Karakter produk: adalah sifat atau ciri khas dari suatu produk yang dikembangkan
4. Efektivitas produk: adalah suatu hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
5. Prestasi belajar adalah seluruh kecakapan atau perubahan tingkah laku yang dicapai melalui proses belajar berdasarkan tes prestasi yang dilakukan dan hasilnya dituangkan dalam bentuk nilai atau raport untuk setiap mata pelajaran.
6. *blended learning* tipe *flipped classroom* adalah: sebuah inovasi model pembelajaran yang cukup efektif dan cocok diterapkan di era global seperti saat ini. Blended learning tersusun dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu kata *blended* dan kata *learning*.

Blend artinya bercampur sedangkan learning berarti belajar. Blended learning mencoba menggabungkan antara metode pembelajaran face to face atau tatap muka yang berlangsung di kelas dengan pembelajaran.

3.5.2 Definisi Operasional

Potensi, kondisi, proses, karakter, Efektivitas, prestasi belajar dan Blended Learning

1. Potensi dan Kondisi adalah ketika suatu tempat dalam hal ini SMA dilihat daya dukung kemampuan yang dimiliki untuk mencapai prestasi belajar dan proses pembelajaran yang efektif..
 2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk blended learning dengan aplikasi google classroom dengan menggunakan metode tertentu dalam hal ini 4D
 3. Karakter produk adalah komponen-komponen yang terdapat dalam sebuah produk yang dihasilkan.
 4. Efektivitas produk adalah sebuah produk setelah diujicobakan mampu mencapai hasil yang menjadi baik atau sangat baik.
 5. Prestasi belajar adalah suatu gambaran yang menjelaskan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk aspek pengetahuan dan keterampilan setelah mendapat perlakuan di kelas eksperimen. berupa aspek pengetahuan dari butir soal pilihan ganda *posttest* dan aspek keterampilan dalam mengerjakan LKPD proses pada materi lembaga social. pembelajaran itu sendiri. Untuk menilai prestasi perlu dilakukan pengukuran yaitu membandingkan sesuatu dengan ukuran, pengukuran bersifat kuantitatif.
- 3.2. Model blended learning adalah kegiatan membuat dan merancang materi dan semua bahan pembelajaran untuk proses pembelajaran yang dimuat atau diposting pada sebuah halaman aplikasi google *classroom* dengan mengklik menu pada materi/teks, gambar, animasi, video, yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan mendapatkan semua informasi tentang pembelajaran tanpa harus membuka laman situs-situs internet lainnya.

3.6. Teknik Analisa Data

Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mengolah data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

3.6.1. Analisis Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2017: 455), Penelitian dan pengembangan jenis meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru dilakukan dengan pengujian dan analisis. Analisis data yang diperoleh dari uji ahli, dihitung dengan menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.3 penilaian skala likert validasi ahli

No	Kategori	Nilai
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Nilai tersebut kemudian dikonversi sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata – rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

Sumber: Widoyoko, Eko Putro (2011:237)

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi Kembali menjadi kategori kelayakan media ajar sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media ajar berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Konversi nilai keefektifitasan

Nilai	Skor	Kriteria
5	$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Baik
4	$Mi + 1,5 Sdi > x \geq Mi$	Baik
3	$Mi > X \geq Mi - 1,5 Sdi$	Cukup
2	$X \leq Mi - 1,5 Sdi$	Kurang
1	$X < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Kurang

Sumber: Lukman dan Ishartini (2014:112)

Keterangan:

X = Nilai rata rata (hasil angket)

Mi = Nilai rata rata ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

3.6.2. Analisis data respon siswa

Data respon siswa dianalisis dengan menghitung presentase respon siswa dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 3.6.

Table 3.6 Kriteria Persentase Respon Siswa

No	Angka	Kategori
1	0 – 10 %	Sangat Kurang
2	11 – 40 %	Kurang
3	41 – 60 %	Cukup
4	61 – 90 %	Baik
5	91 – 100%	Sangat baik

Sumber: Arikunto (2010)

3.6.3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar berdasarkan ketuntasan terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal (Aqib, Zainal:2009).

- Ketuntasan belajar secara individual didapatkan dari KKTP untuk pembelajaran sosiologi yang ditetapkan sekolah yaitu siswa dinyatakan

tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan dibawah 75 dinyatakan belum tuntas.

- Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh.

Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus;

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa yang ikut ujian}} \times 100\%$$

(Agung purwoko, 2001:130)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

Analisis Prestasi belajar siswa mengacu pada KKTP mata pelajaran sosiologi yaitu 75 dengan melihat persentase jumlah siswa yang tuntas dari hasil postes dan mencapai nilai lebih tinggi diatas KKTP. Apabila persentase jumlah siswa setelah pelaksanaan postes lebih dari 70% maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan model *blended learning* tipe piliped *classroom* pada materi penelitian social ini dapat dikatakan berhasil. Hasil Analisa data ketuntasan belajar disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54 %	Sangat Rendah

Sumber: Agung Purwoko (2001:130)

Analisis standar Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil test sesudah menggunakan model *blended learning* tipe *piliped classroom* dengan perbandingan KKM untuk mengetahui peningkatannya. Menghitung nilai Gain dapat menggunakan persamaan menurut Hake (1999);

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Interpretasi nilai gain disajikan dalam kriteria pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria prestasi belajar siswa tingkat Gain menurut Hake

Rentang Indeks Gain	Kategori Peningkatan
Nilai (g) $\geq 0,7$	Tinggi
Nilai $0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
Nilai (g) $< 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2010)

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner (Angket) yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dan tes hasil belajar siswa yaitu *pretest* dan *posttest*. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan pokok siswa, validator ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran dan angket respon peserta didik. Pembuatan kisi-kisi instrument dilakukan sebelum membuat instrumen. Berikut adalah kisi -kisi instrumen yang dikembangkan.

3.7.1. Angket Kebutuhan Produk

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa karakteristik produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.7 Kisi -kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek Kebutuhan	No. Pertanyaan
1	Kebutuhan media pembelajaran yang menarik	1
2	Kebutuhan media pembelajaran yang mudah dipahami	2
3	Kebutuhan media pembelajaran yang sistematis	3
4	Kebutuhan media pembelajaran online	4
5	Kebutuhan mendapatkan materi pembelajaran yang dapat diakses secara online	5
6	Kebutuhan mendapatkan Video pembelajaran yang dapat diakses secara online	6
7	Kebutuhan mendapatkan Animasi pembelajaran yang dapat diakses secara online	7
8	Kebutuhan mengerjakan LKPD yang dapat diakses secara online	8
9	Kebutuhan akan latihan pretest dan postes mandiri untuk memastikan tingkat pemahaman	9
10	Kebutuhan diskusi lewat WA grup dan forum Tanya jawab di aplikasi google <i>classroom</i>	1 0

3.7.2. Angket Ahli Media

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek media pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kualitas teknis media	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Kemudahan dalam penggunaan model <i>blended learning</i> tipe <i>fliped classroom</i> berbasis google <i>classroom</i>	2
	Sistematis tampilan urutan menu model <i>blended learning</i> tipe <i>fliped classroom</i> bervasis google <i>classroom</i>	3
	Kemenarikan tampilan media pembelajaran model <i>blended learning</i> tipe <i>piliped classroom</i> didalam penyajian semua materi lembaga sosial	4
Kejelasan tampilan media	Kejelasan tampilan menu utama <i>blog aplikasi google classroom</i> pembelajaran berbasis google <i>classroom</i>	5

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
	Tampilan menu materi pembelajaran jelas dan linknya aktif	6
	Tampilan menu video pembelajaran pada model <i>blended learning</i> tipe <i>fliped classroom</i> berbasis <i>google classroom</i> jelas dan linknya aktif	7
	Tampilan menu animasi pembelajaran jelas dan linknya aktif	8
	Tampilan menu LKPD, pretest dan posttest jelas, sistematis dan linknya aktif	9
Kemanfaatan Media	Media model <i>blended learning</i> tipe <i>piliped classroom</i> berbasis <i>google classroom</i> memberikan pengalaman belajar mandiri pada proses pembelajaran agar hasil belajar siswa memuaskan	1 0

3.7.3. Angket Ahli Materi

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek materi pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 3.11

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kesesuaian dengan Materi	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar dan indikator	1
	Kesesuaian antara indikator dengan tujuan pembelajaran	2
	Kesesuaian media dengan materi	3
Kejelasan dan kemudahan Materi	Materi yang disampaikan sangat jelas dan mudah dipahami	4
Petunjuk Pembelajaran	Adanya petunjuk belajar didalam media pembelajaran model <i>blended learning</i> tipe <i>flipped classroom</i>	5
Kelengkapan Materi	Materi disajikan dengan lengkap	6
Visualisasi Materi	Bahasa yang digunakan baik	7
	Gambar, animasi dan video yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran	8

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kemanfaatan Materi	Materi, gambar, animasi dan video pembelajaran yang disajikan mendukung kemandirian belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	9,10, 11
Test Kemampuan Materi	LKPD online, Pretest dan postest online yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	12,13

3.7.4. Angket Ahli Desain Pembelajaran

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas desain perangkat pembelajaran terutama Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar.

Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Identitas mata pelajaran	Kejelasan dan kelengkapan identitas	1
Rumusan Indikator dan tujuan pembelajaran	Kejelasan rumusan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan KD	2,3
Pemilihan Materi	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4
	Kelengkapan isi materi berdasarkan KD	5
	Keruntutan materi yang akan dipelajari siswa	6
Pendekatan dan metode pembelajaran	Kesesuaian pendekatan/metode pembelajaran	7,8
Pemilihan media/ sumber belajar	Kesesuaian media/ sumber belajar dengan tujuan pembelajaran pada RPP	9,10
	Kesesuaian media untuk sumber belajar	11,12
Penilaian hasil belajar	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran pada RPP	13
	Kejelasan prosedur penilaian	14

3.7.5. Angket lembar respon peserta didik

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek media dan materi pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen respon peserta didik

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Media	Tampilannya memotivasi siswa untuk belajar	1
	Tata letak menu pembelajaran model <i>blended learning</i> tipe <i>flipped classroom</i> berbasis <i>google classroom</i> sistematis	2
	Bahasa mudah dipahami	3
	Semua menu pada model <i>blended learning</i> tipe <i>flipped</i> berbasis <i>google classroom</i> aktif	4
	Tidak kesulitan dalam menggunakan media.	5
Materi	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	6
	Kelengkapan materi	7
	Kebermanfaatan materi	8
	Penyajian materi logis, sistematis sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	9
	Kemampuan Evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses pembelajaran	10
Jumlah		10

3.7.6. Tes

Menurut Ali Hamzzah (2014: 100) bahwa tes diartikan sebagai alat dan memiliki prosedur sistematis yang dipergunakan untuk mengukur dan menilai suatu pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten dan materi tertentu.

Penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda. Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar diperoleh dari setiap skor terhadap jawaban siswa yang mengacu pada butir soal. Soal-soal postes terlebih dahulu dikembangkan dalam bentuk instrument kisi-kisi soal pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.12. Kisi-kisi soal sosiologi kelas x

Tujuan pembelajaran	Lingkup Materi/indikator materi	Indikator Soal / Tujuan kinerja	Nomor Soal
Mengevaluasi konsep-konsep dasar Sosiologi dan lembaga sosial untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat dan merinci dasar pengelompokan lembaga sosial dalam masyarakat (C5)	Konsep lembaga social	Menganalisis konsep lembaga Menganalisis factor pendorong dan penghambat serta fungsi lembaga	1.2.3
	Proses lembaga social	Meganalisis proses terbentuknya lembaga	4.5.6.7,12
	Factor pendorong dan penghambat lembaga	Meganalisis proses terbentuknya lembaga	8.9.10.11
	Jenis jenis lembaga sosial	menganalisis jenis lembaga	13,14
	Perbedaan lembaga sosial	membandingkan perbedaan lembaga social	15,16
	peran lembaga social	dapat mengevaluasi dampak dan peran lembaga sosial	17,18,19,20

3.8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

3.8.1. Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Validitas isi dari instrumen telah diusahakan ketercapaiannya sejak saat penyusunan, yaitu dengan memperhatikan materi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan untuk menilai validitas butir soal (empiris) dilakukan melalui uji coba melalui tes.

Validitas isi dari tes dapat diketahui dari kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang telah diberikan dengan butir-butir tes yang penyusunnya. Test dikatakan valid jika test tersebut tepat mengukur apa yang hendak diukur, untuk mengetahui validitas butir soal (empiris), dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor total yang diperoleh.

Untuk menguji validitas digunakan rumus Korelasi Product Moment. Perhitungan ini dengan menggunakan aplikasi *Analissi butir soal berbasis Excel*. Rumus Korelasi Product Moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

N = Jumlah seluruh peserta didik

x_i = Skor tiap butir

y_i = Skor total

r_{xy} = Koefisien korelasi antar skor butir dan skor total

$\sum x_i y_i$ = Jumlah hasil perkalian x_i dan y_i

Setelah dihitung validitas (r hitung), kemudian bandingkan dengan tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka soal dikatakan valid dengan kriteria validitas menurut Ebel dan Frisbie (1991: 232) dalam *Essentials of Educational Measurement* dikategorikan pada kriteria validitas butir soal pada tabel 3.15.

Tabel 3.13 Kriteria Validitas Butir Soal

Point biserial	Keterangan
> 0,4	Sangat Baik
0,3 – 0,39	Baik
0,2 – 0,29	Dengan beberapa catatan perlu perbaikan
< 0,19	Dibuang

3.8.2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar dan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen

didasarkan pada pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{N}{N-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya item

S^2 = Varian

Setelah didapat harga r_{11} tersebut, harga r_{11} dibandingkan dengan harga r tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika r hitung $>$ r tabel maka item tes yang diuji cobakan reliabel.

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Menurut Sayuti yang dikutip oleh Sujianto (2009:97), suatu kuisisioner dapat dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alfa dan dapat diinterpretasikan dalam tabel tabel dibawah ini:

Table 3.14 Tingkat Keterandalan Instrumen

Koefisien r	Tingkat keterandalan
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi sekolah sangat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan penelitian mengenai Pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* berbasis *google classroom* yaitu dengan tersedianya Laboratorium sudah dilengkapi dengan komputer *PC all in one* yang berjumlah 45 unit dan dalam kondisi bagus siap pakai Wifi ada dua yaitu wifi berbayar dan wifi bantuan dari *I con plus* Sekolah memiliki fasilitas ipad ssekitar 100 ipad bantuan dana bosda Seluruh siswa memiliki fasilitas android yang memadai dan siswa selalu memiliki kuota.
2. Pengembangan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan tipe 4-D.

Tahap *Define* Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum sosiologi SMA khususnya untuk materi lembaga sosial yang nilai rata-rata penilaian hariannya paling rendah dibandingkan nilai penilaian harian pada materi lain.

Kemudian Tahap *Design* Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang model pembelajaran sosiologi belneded learning tipe *flipped classroom* berbasis *google classroom* pada materi lembaga sosial yang diawali dengan rancangan menu-menu pada tampilan utama *google classroom* berdasarkan rancangan *fitur fitur* yang telah tersedia dan di kombiaasikan dengan aplikasi lain.

Selanjutnya Tahap Develop Rancangan awal produk yang telah disusun oleh peneliti pada tahap *design* di validasi atau dinilai kelayakannya oleh ahli materi, media, dan desain pembelajaran. Setelah divalidasi oleh ahli dengan diberikan saran-saran dari para ahli lalu dilakukan perbaikan dan pengembangan rancangan awal produk sesuai saran yang diberikan para ahli. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dengan skor rata rata 4.69, dari ke tiga validasi ahli tersebut validasi ahli sebagai berikut yang telah dikembangkan memiliki skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,54 atau 90,75% dengan kriteria sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam pembelajaran sosiologi kelas X semester I pada materi lembaga sosial.

3. Karakteristik dari produk pengembangan ini adalah

- media ini merupakan media pembelajaran yang dilakukan secara online atau dalam jaringan dengan konsep/materi yang diberikan telah dikonsept dan diarahkan oleh peneliti sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator dan tujuan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran siswa akan memahami materi lembaga social sesuai dengan CP, indikator dan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar yang tinggi.
- Media ini pada tampilan utama terdapat menu materi, , profil dan petunjuk yang mana setiap menu ini memiliki link yang aktif untuk dapat diakses pada informasi yang sesuai di menu. Menu utama tugas kelas lembaga sosial pada media pembelajaran ini telah disusun kegiatan pembelajaran sebanyak 4 pertemuan lalu pada setiap pertemuan sudah dilengkapi dengan link pretest, teks materi, video animasi, LKPD online dan posttest.
- Teks materi pada media ini berisi informasi tentang materi lembaga sosial yang didalamnya ditampilkan konsep materi dimana teks materi terhubung dengan link-link istilah-istilah Semua proses pembelajaran dilakukan secara online yang dapat

dilakukan kapan saja dan dimana saja asalkan terhubung dengan akses internet.

4. Efektifitas dari produk pengembangan ini adalah

Berdasarkan hasil analisis data dari uji efektifitas didapatkan data rata-rata ketuntasan hasil belajar sebesar 80,2, persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 92,85 % yang tergolong kategori sangat tinggi serta nilai gain ternormalisasi sebesar 0,64 yang tergolong kategori sedang sehingga dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* pada pelajaran sosiologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X pada materi lembaga social efektif di gunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik model pembelajaran *blended learning* tipe *classroom* berbasis *google classroom* dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat mencapai ketuntasan belajar yang tinggi.
3. Bagi Peneliti lain Selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* ini pada mata pelajaran yang berbeda dengan materi (KD) yang berbeda, sehingga model ini bisa diterapkan pada mata pelajaran apapun.
4. Bagi Sekolah Sekolah dapat merekomendasikan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped* berbasis *google classroom* kepada pendidik sebagai media pembelajaran online untuk memudahkan siswa dalam proses pemahaman materi lembaga sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Y., Nyeneng, I., & Suana, W. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped *Classroom* Pada Materi Getaran Harmonis. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(2), 116432.
- Ario, M., & Artikel, I. (2018). Pengaruh Pembelajaran Flipped *Classroom* Terhadap Hasil Integral Matematika Abstrak. 1(2).
- Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped *classroom*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20-31.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad. (2016). *Belajar Bermakna*. cepiriyana.staf. upi.edu/files/2016/02/
- AHayati, A. F., & Santihosi, R. E. (2013). E-Learning dengan Aplikasi Edmodo. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70.
- Evvseva A dan A Solozhenko. (2015). Use of *flipped* clasroom of technology laanguage learning. *procedia sosial and behavioral science*,206,205-209,doi:10.1016.
- Prayitno, E., & Masduki, L. R. (2016). Pengembangan media blended learning dengan model flipped classroom pada mata kuliah pendidikan matematika II. *JIPMat*, 1(2). 1, no. 2 (n.d.): 121
- Fadilah, R. (2021). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Bimbingan TIK Melalui Penerapan Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Siswa Kelas IX-E SMPN 1 Mejayan *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 209–215. <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/21%0Ahttps://pusdig.my.id/literasi/article/download/21/61>
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2017). Pengembangan model pembelajaran blended learning pada aspek learning design dengan platform media sosial online sebagai pendukung perkuliahan mahasiswa. *Repository Unja*.

- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Academia Yogyakarta
- Astriyani, A., Triyono, T., & Hitipeuw, I. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Tindakan Guru dengan Prestasi Belajar Siswa dengan Latar Belakang Broken Home Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 806-809..
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Hasil Pustaka.
- Kadek Cahaya Dewi, Dkk. (2019). *Blended Learning, Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi*, I. (Bali: Swasta Nulus, 2019).15-16.
- Karwono, H. M., & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Krathwohl dkk., (2014) *Taxonomy of Educational Objectives*, Book II: Affective Domain, (London: Longman Group, hlm. 7
- Manggabarani, A. F., & Masri, M. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab . Wajo* (Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur) The Effect Of “ Blended Learning ” Models On Motivation and Student Achieve. *Jurnal Cemica*, 83–93.
- Maulida, U. (2020). *Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo Di Era New Normal*. *Dirasah*, 2, 121–136.
- Mulyana, Aina. (2020). *Teori belajar Konstruktivistik*. Diakses dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-konstruktivistik.html> diakses tanggal 6 Oktober 2020
- Mustofa, MT, Ali. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Nurhayati, E. (2018). *Psikologi pendidikan inovatif* (Vol. 2). Pustaka Pelajar..
- Ngalim Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal.102
- Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo. hlm. 39- 40
- Pratiwi, A., Sahputra, R., & Hadi, L. (2017). Pengaruh model flipped *classroom* terhadap self-confidence dan hasil belajar siswa SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(11).

- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Siregar, E. dan Nara, H. (2014). *Psikologi Belajar*. Bogor: *Ghalia Indonesia*.
- Hamalik, O. (2020). Psikologi belajar dan mengajar. Sinar Baru Algensindo. Bandung
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prayitno, E., & Masduki, L. R. (2016). Pengembangan media blended learning dengan model flipped *classroom* pada mata(kuliah pendidikan matematika II. *JIPMat*, 1(2).
- Siregar, E dan Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Supriadi, F. N. (2022). *Hubungan Gaya Belajar Dengan Prestasi Belajar Biologi Peserta Didik (Studi Korelasi Di Kelas X MIPA SMA Negeri 3 Garut Tahun Ajaran 2021/2022)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Sihaloho, Y. E. M., Suana, W., & Suyatna, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped *Classroom* pada Materi Impuls dan Momentum. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 2(1), 55-71.
- Susilawati, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Edutech*, 17(2), 160. <https://doi.org/10.17509/e.v17i2.1237>
- Suryabrata, S. (2011). Psikologi Pendidikan, Cet. 18. *PT. Raja Grafindo Persada Jakarta*.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta Yudha
- Syaiful. Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Hal. 106
- Tri Marfiyanto dan Siti Kholidatur Rodiyah. (2016) “*Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*.”, rineka cipta.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta .

Prinsip dan kriteria penyusunan modul ajar. Diakses dari [https://www.yoru.my.id-pendidikan](https://www.yoru.my.id-<u>pendidikan</u>). Diakses tanggal 9 desember 2021