

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI OLAHRAGA

IMPLEMENTATION OF THE FLIPPED CLASSROOM LEARNING MODEL TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF SPORT SOCIOLOGY

¹Ari Sutisyana, ^{2*}Yahya Eko Nopiyanto, ³Arwin

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Kontak koresponden: yahyaekonopiyanto@unib.ac.id

ABSTRAK

Flipped Classroom adalah salah satu model pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada mahasiswa yang menuntun mahasiswa secara aktif untuk mempersiapkan materi pembelajaran sebelum kelas tatap muka dimulai. Sosiologi olahraga adalah ilmu yang mempelajari berbagai aspek fenomena sosial yang berhubungan dengan aktivitas olahraga dan dampaknya bagi manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa penjas pada perkuliahan sosiologi olahraga. Hasil penelitian menyebutkan bahwa: 1) pada siklus 1 terdapat nilai rerata hasil belajar mahasiswa sebesar 75, dengan ketuntasan klasikal sebesar 68%, 2) pada siklus 2 terdapat nilai rerata sebesar 82, dengan ketuntasan klasikal sebesar 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Melalui hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif rujukan bagi dosen penjas untuk menjadikan model pembelajaran *flipped classroom* sebagai salah satu model pembelajaran pada mata kuliah lain yang sejenis.

Kata Kunci: *flipped classroom*; hasil belajar; sosiologi olahraga

ABSTRACT

Flipped Classroom is a technology-based and student-centered learning model that actively guides students to prepare learning materials before face-to-face classes begin. Sports sociology is a science that studies various aspects of social phenomena related to sports activities and their impact on humans. The purpose of this study was to determine the increase in physical education student learning outcomes in sports sociology courses. The results of the study stated that: 1) in cycle 1 there was an average score of student learning outcomes of 75, with classical completeness of 68%, 2) in cycle 2 there was an average score of 82, with classical completeness of 87%. So, it can be concluded that applying the flipped classroom learning model can improve student learning outcomes. Through the results of this research, it can be a reference for physical education lecturers to make the flipped classroom learning model a learning model in other similar subjects.

Keywords: *flipped classroom*; learning outcomes; sport sociology

Pendahuluan

Dunia pendidikan yang dinamis menuntut kreativitas pendidik untuk mampu menggunakan dan menerapkan berbagai variasi model pembelajaran (Susanti & Pitra, 2019). Penerapan model pembelajaran dalam proses perkuliahan hendaknya mampu memfasilitasi kebutuhan penggunanya. Dosen dapat menerapkan salah satu variasi pembelajaran yang disebut dengan *flipped classroom*. Pada penerapannya dosen dapat menggunakan berbagai perangkat teknologi seperti video yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan meminimalkan kelas tatap muka antara dosen dan mahasiswa serta memberikan waktu yang cukup bagi mahasiswa untuk belajar sebelum kelas tatap muka (Damayanti & Utama, 2016). Transfer materi yang diberikan pada pembelajaran *flipped classroom* dapat dilakukan dengan menggunakan *e-book*. Pada saat pembelajaran kelas tatap muka mahasiswa dapat melakukan diskusi, berkolaborasi dengan teman sejawat, membahas kemajuan belajar yang telah dicapai, dan dosen memberikan umpan balik, penguatan, maupun penghargaan kepada mahasiswa.

Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa penerapan *flipped classroom* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Salma et al., 2016). Peningkatan tersebut dikarenakan mahasiswa mempunyai waktu lebih banyak untuk mendalami materi yang disajikan sehingga mampu mengerjakan soal-soal yang ada maupun memecahkan masalah dengan pemikiran kritis. Selain itu, mahasiswa mampu memutar video atau membaca *e-book* berulang-ulang untuk mendapatkan dan memahami materi yang ada (Walidah et al., 2020). Dengan waktu belajar yang fleksibel maka meningkatkan motivasi belajar sehingga memberikan keuntungan kepada mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajar (Cabi, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan kepada mahasiswa pendidikan jasmani (penjas) yang mengikuti kelas sosiologi olahraga diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa belum optimal yang ditunjukkan dengan adanya mahasiswa yang belum tuntas. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab belum tuntasnya mahasiswa penjas dalam mengikuti perkuliahan sosiologi olahraga diantaranya adalah mahasiswa mengalami kesulitan untuk mengakses materi pembelajaran, kurangnya minat belajar mahasiswa, proses pembelajaran yang kurang variatif. Oleh sebab itu, untuk mengatasi berbagai hambatan belajar yang dialami oleh mahasiswa dalam mengikuti kelas sosiologi olahraga perlu diterapkan model pembelajaran *flipped classroom*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis terjadinya peningkatan hasil belajar mahasiswa penjas pada mata kuliah sosiologi olahraga.

Metode

Metode penelitian tindakan kelas diterapkan dalam penelitian ini untuk menganalisis kemajuan hasil belajar mahasiswa penjas. Menurut (Prihantoro & Hidayat, 2019) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah di dalam kelas guna meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dalam artikel ini, penelitian tindakan kelas mengacu pada penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa penjas yang mengikuti perkuliahan sosiologi olahraga. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi tindakan (Kemmis

et al., 2014). Penelitian ini telah dilaksanakan di prodi penjas Universitas Bengkulu pada Mei hingga Desember 2022. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa penjas semester lima yang mengikuti mata kuliah sosiologi olahraga berjumlah 47 mahasiswa. Teknik dan alat pengumpulan data melalui tes tertulis. Indikator test tertulis yang digunakan ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Tes Tertulis

No	Materi	Kisi-kisi	Skor Maksimal
1	Perubahan sosial dan olahraga	Menjelaskan berbagai bentuk perubahan sosial dalam olahraga	20
2	Kekerasan dan olahraga	Menganalisis tindak kekerasan dalam olahraga	20
3	Budaya dan olahraga	Menganalisis peran budaya dalam olahraga	20
4	Posisi olahraga dalam industri	Menganalisis kedudukan olahraga dalam dunia industri	20
5	Pemasaran industri olahraga	Menganalisis berbagai pemasaran dalam industri olahraga	20
Jumlah			100

Analisis data penelitian ini menggunakan *mean*, standar deviasi. Sementara itu untuk mengetahui jumlah mahasiswa yang tuntas dalam melaksanakan pembelajaran maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah mahasiswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh mahasiswa}} \times 100\%$$

Hasil

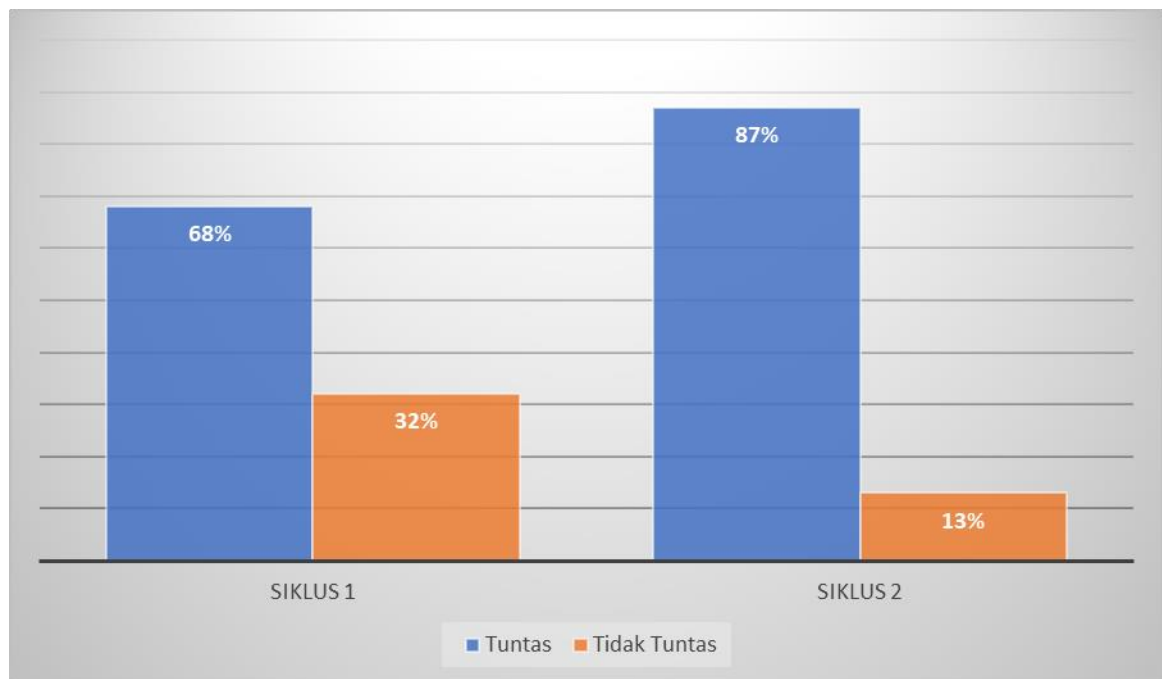
Hasil penelitian pada setiap siklus yang digunakan dalam penelitian ini ditampilkan ke dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar Sosiologi Olahraga

No	Siklus	Nilai Rerata	Standar Deviasi	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
1	Siklus 1	75	9,2	32	68	15	32
2	Siklus 2	82	3,85	41	87	6	13

Dari hasil penelitian yang disajikan pada Tabel 2 diketahui bahwa penerapan model pembelajaran flipped classrom dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi olahraga. Pada siklus 1 diketahui bahwa nilai rerata sebesar 75, standar deviasi sebesar 9,2. Lebih lanjut, ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebanyak 32 mahasiswa dan terdapat 15

mahasiswa yang tidak tuntas. Pada siklus 2 diketahui terjadi peningkatan nilai rerata menjadi 82, standar deviasi sebesar 3,85. Lebih lanjut, ketuntasan klasikal pada siklus 2 sebanyak 41 mahasiswa dan terjadi penurunan angka mahasiswa yang tidak tuntas menjadi 6 mahasiswa. Pada gambar 1 digambarkan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus.



Gambar 1. Ketuntasan Klasikal Mahasiswa

Berdasarkan gambar diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan klasikal dari 68% menjadi 87%, dan terjadi penurunan angka ketidaktuntasan dari 32% menjadi 13%.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar menjadi salah satu prioritas utama untuk dicapai dalam proses penyelenggaraan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah sosiologi olahraga dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom*. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 75 dan terdapat 15 siswa yang putus sekolah ditengah-tengah. Artinya, perlu dipikirkan pelaksanaan Siklus 1. Dari hasil refleksi ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa belum tuntas belajar, diantaranya adalah mahasiswa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk beradaptasi dengan model pembelajaran *flipped classroom*, masih terdapat mahasiswa yang belum memiliki perangkat teknologi yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti laptop dan jaringan wifi atau internet yang kurang memadai. Hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan *flipped classroom* juga dinyatakan melalui hasil penelitian dari (Nuzuli & Astria, 2021) bahwa mahasiswa cenderung memiliki hambatan pada saat pembelajaran *online*. Oleh sebab itu, untuk mencapai hasil yang optimal dalam

penelitian ini perlu dilakukan perbaikan pada siklus 2.

Beberapa perbaikan yang telah dilakukan pada siklus 2 diantaranya adalah menekankan kembali kepada mahasiswa akan pentingnya belajar menggunakan berbagai perangkat teknologi pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan zaman, memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan konsistensi dalam belajar, memberikan penguatan dan reward kepada mahasiswa. Pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa penjas dalam perkuliahan sosiologi olahraga. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rerata menjadi 82 dan menurunnya jumlah mahasiswa yang tidak tuntas dalam belajar menjadi 6 mahasiswa. Peningkatan tersebut dapat terjadi dikarenakan dosen menggunakan perangkat teknologi yang paling banyak digunakan mahasiswa yaitu aplikasi *Whatsapp*. Melalui aplikasi tersebut dosen membagikan berbagai materi dan *link* video pembelajaran yang diakses melalui internet (Pratama, 2019). Dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan informasi perkuliahan membuat seseorang menjadi lebih mudah untuk menguasai materi pembelajaran (Tumaloto & Adiko, 2020). Materi yang dibagikan melalui aplikasi *Whatsapp* dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa untuk dipelajari di luar kelas sehingga memberikan peluang kepada mahasiswa untuk memiliki waktu yang lebih banyak dalam belajar (Nabilla, 2020).

Pada setiap siklus yang digunakan dalam penelitian ini mahasiswa mempelajari materi terlebih dahulu melalui video pembelajaran yang dibagikan oleh dosen melalui grup *Whatsapp*. Mahasiswa mengerjakan berbagai tugas sesuai dengan arahan yang telah ditetapkan. Pada saat memasuki kelas tatap muka maka dilakukan diskusi untuk membahas mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tahapan terakhir pada masing-masing siklus adalah mengukur kemajuan hasil belajar kognitif mahasiswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh berbagai hasil penelitian yang relevan yang menyebutkan bahwa melalui model pembelajaran *flipped classroom* mahasiswa memperoleh materi pembelajaran di luar kelas melalui berbagai media *online* sehingga menjadi lebih siap ketika belajar di dalam kelas (Nopiyanto et al., 2021). Hasil penelitian senada juga mengungkapkan bahwa *flipped classroom* memfasilitasi mahasiswa untuk memiliki pengalaman belajar melalui berbagai perangkat teknologi khususnya alat digital (Foster & Stagl, 2018). Penerapan *flipped classroom* merupakan model yang tepat untuk dilaksanakan kepada mahasiswa pada abad ke-21 karena mampu mengembangkan kemandirian belajar, meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa, meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis, bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas belajar, dan meningkatkan hasil belajar (Aprianto & Purwati, 2020; Syafrial et al., 2022; Østerlie et al., 2023).

Meskipun dikenal dengan berbagai keuntungan dalam penggunaannya, *flipped classroom* juga memiliki kelemahan diantaranya adalah membutuhkan waktu yang lama untuk menyiapkan materi pembelajaran bagi dosen pemula khususnya bagi dosen yang belum berpengalaman. Selain itu, tidak semua mahasiswa merasa nyaman untuk mengikuti pembelajaran menggunakan berbagai perangkat teknologi terlebih lagi bagi mahasiswa yang belum memiliki laptop atau mahasiswa yang sedang mengalami kerusakan pada *handphone* yang dimilikinya. Oleh sebab itu, bagi dosen atau tenaga pendidik lainnya yang ingin menerapkan model pembelajaran ini

hendaknya memperhatikan karakteristik mahasiswa dan kesediaan sarana pendukung lainnya.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan jasmani yang mengikuti perkuliahan sosiologi olahraga. Namun pada penelitian ini masih terdapat 13% mahasiswa yang tidak menyelesaikan mata kuliah tersebut. Oleh karena itu, siklus tambahan dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal disarankan supaya mengkombinasikan beberapa perangkat pembelajaran seperti *whatsapp*, *youtube*, ataupun *zoom*.

Referensi

- Aprianto, E., & Purwati, O. (2020). Multimedia-assisted learning in a flipped classroom: a case study of autonomous learning on EFL university students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 15(24), 114. DOI:10.3991/ijet.v15i24.14017
- Cabi, E. (2018). International Review of Research in Open and Distributed Learning The Impact of the Flipped Classroom Model on Students ' The Impact of the Flipped Classroom Model on Students ' Academic Achievement. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 1–2. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i3.3482>
- Damayanti, H. N., & Utama, S. (2016). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap dan Keterampilan Belajar Matematika di SMK. *Manajemen Pendidikan*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.23917/jmp.v11i1.1799>
- Foster, G., & Stagl, S. (2018). How effective is the Inverted Classroom Model (ICM), a teaching tool most SC. *Journal of Cleaner Production*. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.02.177>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Salma, A. Z., Subarkah, C. Z., & Aisyah, R. (2016). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Materi Koloid Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Prosiding Snips 2016*, 64–69.
- Susanti, L., & Pitra, D. A. H. (2019). Flipped classroom sebagai strategi pembelajaran pada era digital. *Health and Medical Journal*, 1(2), 54-58. <https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242>
- Syafrial, S., Nopiyanto, Y. E., & Arwin, A. (2022). Application of Flipped Classroom and Teams Games Tournament Learning to Increase Motivation and Adaptive Physical Education Learning Outcomes. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(1), 41-50. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i1.19304>
- Tumaloto, E. H., & Adiko, F. (2020). Development of multimedia learning media using CCY (Channel and Youtube Content). *Jambura Journal of Sports Coaching*, 2(2), 53-60. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i2.7086>
- Nabilla, R. (2020). Whatsapp grup sebagai media komunikasi kuliah online. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 193-202. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v4i2.4595>
- Nopiyanto, Y. E., Raibowo, S., Novriansyah, N., & Ibrahim, I. (2021). Meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui model pembelajaran flipped classroom. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 8-18. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13575>

- Nuzuli, A. K., & Astria, K. K. (2021). Pembelajaran On Line Di Perguruan Tinggi: Analisis Hambatan Komunikasi. *Bina'Al-Ummah*, 16(1), 25-36. <https://doi.org/10.24042/bu.v16i1.8885>
- Østerlie, O., Sargent, J., Killian, C., Garcia-Jaen, M., García-Martínez, S., & Ferriz-Valero, A. (2023). Flipped learning in physical education: A scoping review. *European Physical Education Review*, 29(1), 125-144. <https://doi.org/10.1177/1356336X221120939>
- Pratama, R. A. (2019). Kuliah Melalui Whatsapp (Kulwapp). *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 17-27. <https://doi.org/10.36277/deferlat.v2i1.32>
- Walidah, Z., Wijayanti, R., & Affaf, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom (FC) terhadap Hasil Belajar. *Edumatica (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 10(2), 71–77. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10546>