

## Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom Tipe Peer Instruction Flipped* Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik di MTs N 4 Lebak

Agus Sumaryo<sup>1</sup> Ratna Sari Dewi<sup>2</sup> Wika Hardika Legiani<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [2286180027@untirta.ac.id](mailto:2286180027@untirta.ac.id)<sup>1</sup> [Ratna@untirta.ac.id](mailto:Ratna@untirta.ac.id)<sup>2</sup> [wika.hardika@untirta.ac.id](mailto:wika.hardika@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *flipped classroom tipe peer instruction flipped berbasis game based learning* terhadap meningkatnya partisipasi belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IX B dan IX C di MTsN 4 Lebak. Dalam penelitian ini, diambil sampel sebanyak dua kelas. Satu kelas eksperimen yaitu kelas IX B dan kelas kontrol yaitu kelas IX C. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa observasi, angket partisipasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom tipe peer instruction flipped berbasis game based learning* dapat mempengaruhi meningkatnya partisipasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai perolehan korelasi product moment dan nilai analisis regresi sederhana. Dimana nilai perolehan koefisien korelasi product moment ( $r_{xy}$ ) atau  $r$  hitung = 0,824 dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 dan jumlah responden ( $n$ ) = 40 peserta didik, sehingga diperoleh  $r$  tabel = 0,312. Hasil perhitungan untuk analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini diperoleh nilai  $f$  hitung = 987, sedangkan taraf signifikansinya 0.344 sehingga dapat diartikan  $0.344 > 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap meningkatnya belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MTsN 4 Lebak.

**Kata Kunci:** *Flipped Classroom*. Partisipasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

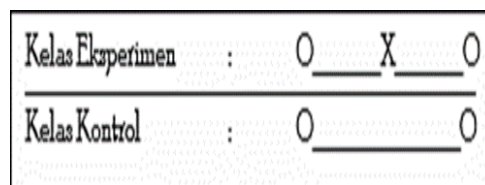
Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada Era digital ini, peserta didik yang dihadapi umumnya menyukai hal yang menyenangkan dan kreatif. Tentu hal ini juga perlu diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang disukai oleh generasi Z salah satunya adalah Dalam Model Pembelajaran salah satunya *Flipped classroom Flipped Classroom* memungkinkan pengajar untuk mendedikasikan lebih banyak waktu di kelas untuk kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif atau proyek yang sifatnya lebih menekankan pada praktik. Serta Guru akan lebih fokus pada peserta didik yang mengalami kesulitan sedangkan peserta didik yang dapat menerapkan materi dengan baik diminta untuk bekerja secara mandiri (Belajar di rumah) atau membantu temannya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi atau disebut juga sebagai *peer-tutoring*. Serta di bantu atau disinergikan dengan Pembelajaran berbasis game (*game based learning*). Tujuan pembelajaran berbasis game adalah membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta meningkatkan efektivitas belajar karena materi yang dipelajari mudah untuk diingat.

Dalam Model *Flipped classroom Flipped Classroom* memungkinkan pengajar untuk mendedikasikan lebih banyak waktu di kelas untuk kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif atau proyek yang sifatnya lebih menekankan pada praktik. Serta Guru akan lebih fokus pada peserta didik yang mengalami kesulitan sedangkan peserta didik yang dapat menerapkan materi dengan baik diminta untuk bekerja secara mandiri (Belajar di rumah) atau membantu temannya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi atau disebut juga sebagai *peer-tutoring*. Keunggulan model ini. Menurut Johnson (2013) *Flipped Classroom* merupakan strategi yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain. Dalam hal inipun Avgerinou (2008), menjelaskan tiga alasan penting kenapa seorang pengajar lebih memilih mengimplementasikan *flipped classroom* dibandingkan pembelajaran online maupun klasikal, yaitu: pembelajaran yang lebih baik, meningkatnya akses dan fleksibilitas, serta meningkatnya biaya manfaat. Pendekatan yang berpusat pada siswa untuk mengajar mengalihkan fokus dari kebutuhan guru kepada siswa. Dan inilah yang didukung oleh model *flipped classroom*. Berbagai penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa pada sebuah proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang lebih baik pula.

Partisipasi belajar siswa pada saat proses belajar mengajar kurang optimal, dikarenakan model pembelajaran itu sendiri menjadi salah satu aspek penentunya, seperti contoh peserta didik asyik mengobrol dengan temannya saat guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya satu arah. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi atau kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan aktivitas belajar kurang sehingga berdampak rendahnya partisipasi peserta didik yang nantinya berimbas pada prestasi belajar peserta didik. Model yang digunakan oleh guru pada umumnya merupakan model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini yang umum digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan metode ceramah.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian eksperimen dan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu Bentuk desain penelitian ini Quasi Eksperimen, Jenis desain penelitian kuasi-eksperimen terdiri atas beberapa rancangan, (Campbell & Stanley, 1963; Creswel, 2017): Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design Desain jenis ini membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan (biasanya menggunakan pembelajaran langsung yang sering dikenal sebagai pendekatan konvensional). Selanjutnya, terhadap kedua kelas tersebut diberikan tes sebelum kegiatan pembelajaran (pre-test) dan diberikan tes setelah kegiatan pembelajaran (post-test). Gunakan istilah pre-respond atau post-respond jika yang diuji pada siswa, bukan hanya tes, melainkan non-tes, seperti angket. Desain jenis ini adalah desain yang paling sering digunakan dalam penelitian Pendidikan.



Gambar 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Keterangan:

E = Kelas eksperimen

K = Kelas kontrol

O = Pre-Respond Atau Post-Respond

X = Pemberian Perlakuan (Strategi Flipped Classroom)

Dengan O adalah pre-respond atau post-respond dan X adalah penerapan perlakuan berupa penerapan model, pendekatan, atau strategi pembelajaran yang ingin dicari pengaruh atau keefektifan. Berkaitan dengan latar belakang dan rumusan hipotesis penelitian, maka penggunaan analisis model regresi yang digunakan adalah model regresi sederhana. Menurut Sugiyono, "regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel independen" Model matematis yang menyatakan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dengan persamaan regresi sederhana berikut:

$$\hat{Y} = a + b.X$$

Keterangan :

a = Konstanta

b = Koefisien arah regresi

X = Variabel bebas

$\hat{Y}$  = Variabel terikat

N = Banyaknya sampel

Besarnya nilai konstanta a dan koefisien regresi b dapat dihitung melalui Rumus:

$$a = \frac{\sum Y(\sum X^2) - \sum X \cdot \sum XY}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$
$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Selanjutnya Uji statistik t digunakan untuk mengetahui masing-masing sumbangan variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, dan menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

Keterangan:

t hitung = Nilai t

r = Nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Dari hasil penghitungan uji t, kemudian hipotesis diuji ditetapkan sebagai berikut :

H0 :  $\beta_1 < 0$  : Menunjukkan tidak terdapat pengaruh pemberlakuan strategi flipped classroom terhadap partisipasi belajar peserta didik

H1 :  $\beta_1 > 0$  : Menunjukkan terdapat pengaruh pemberlakuan strategi flipped classroom terhadap partisipasi belajar peserta didik Dengan kriteria penerimaan hipotesis :

1. Jika t hitung > t tabel dan sig 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima
2. Jika t hitung < t tabel dan sig 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak
3. Taraf signifikan = 5 % (0,05)
4. Derajat kebebasan (df) = n-2

Selanjutnya untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi adalah kuadrat dari koefisien korelasi PPM yang dikalikan 100 %, yaitu “menghitung proporsi variabilitas dalam suatu variabel yang dapat ditentukan atau dijelaskan oleh variabel yang kedua” atau untuk mengetahui seberapa besar variabel X mempunyai kontribusi atau ikut menentukan variabel Y, derajat koefisien determinasi dicari dengan menggunakan rumus:

$$KP = r \times 100 \%$$

Keterangan:

KP = Nilai koefisien determinasi

r = Nilai koefisien korelasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran flipped classroom dan partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MTsN 4 Lebak, dan mengetahui derajat atau tingkat hubungan serta pengaruh variabel model pembelajaran Flipped classroom (X) terhadap partisipasi belajar peserta didik di MTsN 4 Lebak (Y), dalam kesempatan ini saya menggunakan perhitungan SPSS Tipe 29 for windows adapun hasil penelitian dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 1. Kriteria Analisis Deskriptif Presentase**

No	Presentase (%)	Kategori
1	90 %- 100%	Sangat baik
2	70 %- 90 %	Baik
3	55%-70 %	Cukup
4	40%-55 %	Kurang
5	0 %-40%	Buruk

Analisis deskriptif presentase digunakan untuk menggambarkan masing-masing variabel kedalam tabel distribusi frekuensi. kemudian dianalisis presentase serta memberikan interpretasi terhadap analisis tersebut. Adapun variabel yang akan digunakan yakni model pembelajaran flipped classroom dan partisipasi belajar peserta didik. Aktivitas pelatihan soal yang dilakukan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran flipped classroom ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Selain itu model pembelajaran flipped classroom juga berperan dalam meningkatkan Partisipasi belajar peserta didik dengan guru memberikann reward kepada tim yang paling banyak mendapat poin pada setiap pembelajaran yang berlangsung. Nana Sudjana (1996 : 21) juga menyampaikan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dapat dilihat dari :

1. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya
2. Berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, belajar.
3. Menampilkan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.
4. Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa ada tekanan.

Di dalam proses pembelajaran guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru (Yeni herawati, 2008) diantaranya: Menggunakan multimetode dan multimedia; Memberikan tugas secara individu maupun kelompok; Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil; Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Secara garis besar partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi menerima respon dari luar, menanggapi suatu permasalahan, dan menjawab dari suatu permasalahan yang sedang di bahas. Partisipasi siswa di dalam kelas akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif. Adapun penjabaran model pembelajaran *flipped classroom* dapat dilihat di bagian awal deskripsi data. Hasil yang didapatkan nilai rata-rata dari penjabaran di atas yaitu 81,20 %, nilai tersebut didapatkan dari 20 responden dengan jumlah jawaban 812 poin. Poin tersebut diperoleh dari responden dengan menjawab pertanyaan dengan 10 indikator: Menunjukkan Partisipasi terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbasis game based learning. Dalam hal ini Menanggapi peran guru dalam pembelajaran Menunjukkan keinginan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Beberapa indikator tersebut dapat dikatakan dapat menjawab pernyataan dari model pembelajaran *Flipped classroom* yang ada. Dari hasil perhitungan dengan skor 75% ketika dimasukkan kedalam tingkatan kriteria analisis deskriptif presentase, skor tersebut masuk kedalam presentase menurut (Sochibin: 2009) 70-90 % dengan kriteria baik, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil model pembelajaran *flipped classroom* berbasis game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik di MTsN 4 Lebak mendapatkan skor 75 % ( melalui perhitungan analisis deskriptif dengan jumlah responden 40) dapat saya uraikan :

DP = Deskriptif Persentase (%)  
 n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)  
 N = Skor Ideal untuk setiap item pertanyaan  
 $DP = (1200 / 1600) \times 100 \% = 75\%$

Jadi data hasil analisis deskriptif pada 40 responden di kategorikan baik bisa dikatakan angket bisa untuk didistribusikan dikatakan Baik.

Tabel2. Nilai Siswa Dalam Data Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test-Eskperimen (F-GBL)	20	26	74	56.00	15.128
Pos-test-Eksperimen (F-GBL)	20	47	100	81.20	13.133
Pre-test-kontrol	20	26	74	55.30	14.564
Pos-test-kontrol	20	40	94	66.75	16.108
Valid N (listwise)	20				

Poin tersebut diperoleh dari responden dengan menjawab pertanyaan indikator: Memiliki gairah yang tinggi dalam proses pembelajaran, Penuh semangat, Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi, Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta peserta didik mengerjakan sesuatu, Memiliki rasa percaya diri, Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi, Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi. Selanjutnya *Flipped Classroom* adalah pembelajaran yang aktif, dengan pendekatan student-centered yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran selama dikelas. Pendekatan *Flipped Classroom* ini merupakan teknologi pendukung ilmu pedagogi yang memiliki dua komponen yaitu: menggunakan komputer sebagai pembelajaran langsung di luar kelas melalui video, kegiatan pembelajaran interaktif di dalam kelas. *flipped Classroom* dilaksanakan dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung oleh guru kepada siswanya

dalam mengajarkan materi dan memaksimalkan waktu untuk berinteraksi satu sama lain dalam membahas permasalahan terkait

Berdasarkan pendapat di atas dibuatlah instrumen pertanyaan yang digunakan untuk menggambarkan partisipasi belajar peserta didik. Dari hasil perhitungan analisis deskriptif dengan skor 75% dari jumlah 40 responden ketika dimasukkan kedalam tingkatan kriteria analisis deskriptif presentase, skor tersebut masuk kedalam presentase menurut (Sochibin: 2009) 70% - 90% dengan kriteria baik, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil partisipasi belajar peserta didik di MTsN 4 lebak menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *game based learning* mendapatkan skor 75% dikatakan Baik. (Dalam hal ini Sisa penskoran dari kalkulasi 0-100% yakni 25 % tidak di tampilkan karena dalam hal ini hanya kalkulasi ketercapaian jawaban responden yang dihitung yang adapun penjabaran partisipasi belajar dapat dilihat di bagian awal deskripsi data yakni menggunakan analisis deskriptif. Dalam menjawab rumusan masalah perbedaan hasil dari penerapan model *flipped cllasroom* tipe *Peer Instruction Flipped Berbasis Game Based Learning* dengan pembelajaran konvensional di MTsN 4 lebak. Analisis Korelasi product-moment digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, sedangkan analisis regresi linier sederhana untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara variabel model pembelajaran flipped classroom berbasis game based learning (X) terhadap variabel partisipasi belajar peserta didik (Y), serta apakah hubungan tersebut bersifat positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai variabel independen atau dependen apakah mengalami penurunan atau kenaikan.

Hasil perhitungan yang didapatkan untuk analisis korelasi product-moment pada penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi (r<sub>xy</sub>) atau r hitung = 0,824 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan jumlah responden (n) = 40 peserta didik, sehingga diperoleh r tabel = 0,312. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan hipotesis alternative (H<sub>a</sub>) diterima, artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran pembelajaran flipped classroom berbasis game based learning terhadap partisipasi belajar peserta didik. Hasil perhitungan untuk analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini diperoleh nilai f hitung = 987, sedangkan taraf signifikansinya 0.344 sehingga dapat di artikan 0.344 > 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternative (H<sub>a</sub>) diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap meningkatnya belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MTsN 4 Lebak.

Tabel 3. Data Hasil Uji Koefisien

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	37.927	8.020		4.729	<,001
	model pembelajaran	-.274	.276	-.228	-.994	.334

a. Dependent Variable: partisipasi

Selanjutnya, untuk memprediksi nilai rata-rata variabel terikat dengan diketahuinya nilai variabel bebas dengan menggunakan rumus persamaan regresi sederhana berikut :  $Y' = a + b X$  Maka didapat nilai Constant a sebesar 37,927 dan nilai b sebesar 0,274, sehingga dapat ditulis persamaannya yaitu :  $Y = 37.927 + 0,274 X$ . Dapat diinterpretasikan dari persamaan diatas bahwa setiap penambahan nilai 1 variabel X maka akan bertambah nilai variabel Y sebesar 0,274 dan apabila tidak ada nilai variabel X maka nilai variabel Y sebesar 37,927.

Adapun Abeysekera & Dawson (2015: 1) menegaskan bahwa waktu belajar di dalam kelas pada pembelajaran *flipped classroom* digunakan untuk kegiatan pembelajaran aktif dan mengharuskan siswa untuk menyelesaikan tugas pra/pasca kelas. Kemudian Menurut Bergmann & Sams (2012: 13) pada dasarnya konsep *flipped classroom* adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, sementara apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah kini diselesaikan di kelas. Dalam hal demikianpun Djamarah (1996), mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Proses belajar mengajar konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnya dari seorang pengajar kepada siswa. Proses semacam ini dibangun dengan asumsi bahwa peserta didik ibarat botol kosong atau kertas putih. Guru atau pengajarliah yang harus mengisi botol tersebut atau menulis apapun di atas kertas putih tersebut. Pola pembelajaran konvensional atau sering disebut dengan pendekatan pembelajaran klasik adalah sebuah pola pembelajaran yang menekankan pada otoritas pendidik dalam pembelajaran. Pola pembelajaran ini merupakan pola pembelajaran yang masih banyak dikritik saat ini. Namun demikian, pola pembelajaran ini masih menjadi pola pembelajaran yang paling banyak dipakai para pendidik

Hal tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *game based learning* dapat mempengaruhi peningkatan partisipasi peserta didik terutama pada mata pelajaran PPKn di MTsN 4 Lebak walaupun tingkat pengaruh yang dihasilkan begitu kuat, sehingga ketika sekolah atau lembaga pendidikan ingin mengembangkan potensi peserta didik melalui peningkatan partisipasi belajar, maka yang perlu pertama kali diperhatikan adalah tenaga pendidik itu sendiri karena faktor itulah yang memiliki kontribusi cukup besar untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Suatu model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *game based learning* juga tak kalah penting dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik, karena dalam proses pembelajaran tenaga pendidik memerlukan suatu model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *game based learning*. Maka dari itu saya menyarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang memadai atau mendukung dalam partisipasi siswa khususnya di era digitalisasi saat ini. Hal ini ditunjang dengan melalui model pembelajaran *flipped classroom* berbasis *game based learning* diharapkan bisa berpengaruh terhadap meningkatnya partisipasi belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, model *flipped classroom* tipe *Peer Instruction Flipped* Berbasis *Game Based Learning* berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas partisipasi belajar peserta didik serta terdapat perbedaan penerapan dengan model pembelajaran konvensional di MTsN 4 Lebak. Adapaun dalam pembahasan hasil analisis data penelitian dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan dalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Model pembelajaran model *flipped classroom* tipe *Peer Instruction Flipped* Berbasis *Game Based Learning* berpengaruh terhadap partisipasi peserta didik lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional. Kemudian dalam Hal ini dapat diketahui serta dilihat bahwa dari nilai perolehan dari data analisis deskriptif dan Hasil perhitungan untuk analisis regresi linier sederhana pada penelitian ini diperoleh nilai  $f_{hitung} = 987$ , sedangkan taraf signifikansinya 0.344 sehingga dapat di artikan  $0.344 > 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap meningkatnya belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan di MTsN 4 Lebak. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran game based learning flipped classroom terhadap peningkatan partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ali Mohammad, Asrori Muhammad, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara 2014
- Bariroh, F. N. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Riyadlul Qur'an Malang.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research. In *Handbook of Research on Teaching* (pp. 1–76).
- Choy, L. T. (2014). The Strengths and Weaknesses of Research Methodology: Comparison and Complimentary between Qualitative and Quantitative Approaches. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(4), 99–104. <https://doi.org/10.9790/0837-194399104>
- Cresswell John W., *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi Riset Kualitatif Dan Kuantitatif*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Dirgeyasa, Wy.I. (2019). Flip Learning-Flip Classroom, Sebuah Inovasi Dalam Pembelajaran, Di Era Covid-19. Universitas Negeri Medan (UNIMED)
- Farida Ratna Dkk.(2019). Pengembangan Model Pembelajaran flipped Classroom Dengan Taksonomi Bloom Pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 07/02
- Fikih, Pascal.F. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." ( Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Firosa Nur ' Aini. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips (Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya).
- Imania, K. A., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan *Flipped Classroom* Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Petik*, Vol 6(2), 45-50.
- M. Ubaidillah, (2019). Penerapan Flipped Classroom Berbasis Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al-Chusnaniyah Surabaya. *Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* Vol. 19, No. 1,
- Moleong, Lexy J (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- N. Arnawa, I M. Dedy Setiawan.(2021). Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Tingkat Computer Self-Efficacy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Volume 5, Number 1.
- Rumah Belajar. *Model pembelajaran flipped classroom.*, jakarta: kemendikbud, 2019
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulaikah, D. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Whatsapp Group Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Ma Al-Ichsan Parang Magetan (Doctoral Dissertation, Iain Ponorogo).