

## **PENGEMBANGAN MODEL FLIPPED LEARNING BERBASIS INKUIRI PADA MATA KULIAH STUDI KELAYAKAN BISNIS**

**Putri Kemala Dewi Lubis<sup>1</sup>, Arfan Ikhsan<sup>2</sup>, Khairani Alawiyah Matondang<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Study Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

<sup>2</sup>Program Study Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

<sup>3</sup>Program Study Ilmu Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Penulis Korespondensi : putrikemala@unimed.ac.id

### **Abstract**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan model pembelajaran flipped learning berbasis inkuiri, mengembangkan rancangan model pembelajaran flipped learning berbasis inkuiri yang memenuhi syarat valid, praktis dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan (1)Analysis,(2)Design,(3)Development,(4) Implementation, (5) Evaluation. Subjek penelitian adalah Mahasiswa Semester VI mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Program Studi Pendidikan Ekonomi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi instrumen, lembar observasi keterlaksanaan model, lembar observasi pengelolaan pembelajaran dan angket respon mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan validitas komponen model pembelajaran yang terdiri atas sintaks, sistem sosial dan prinsip reaksi,sistem pendukung dan dampak pengiring berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata kevalidan 3,38 (sintaks); 3,73 (sistem sosial dan prinsip reaksi); 3,70 (sistem pendukung) dan 3,84 (dampak pengiring). Model pembelajaran ini sangat sesuai melatih kemandirian dan rasa tanggung jawab serta kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif bagi mahasiswa.

**Keywords:** *Kreatif, Inovatif, Flipped, Inkuiri*

Article Information:

Received Date: 19 Agustus 2023

Revised Date: 29 Agustus 2023

Accepted Date: 20 September 2023

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan mewujudkan proses belajar sepanjang hayat menyentuh semua sendi kehidupan, semua lapisan masyarakat, dan segala usia. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat terhadap setiap perkembangan dunia pendidikan, terutama perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi, dimana pengetahuan tentang ilmu studi kelayakan bisnis yang sangat erat kaitannya dengan IPTEK sangat perlu untuk dikembangkan mulai dari tingkat dasar untuk dapat bersaing dan dapat bertahan dengan kondisi jaman yang selalu berkembang seiring berjalannya waktu, maka dalam proses pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan peserta didik seutuhnya agar memiliki kualitas sumber daya manusia yang baik untuk menjawab tantangan dengan mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan.

Dalam Lampiran Permen Ristekdikti No. 13 Tahun 2015 tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015–2019 disebutkan bahwa untuk dapat memenuhi harapan masyarakat agar Perguruan Tinggi juga bisa berperan sebagai agent of economic development, maka Perguruan Tinggi dituntut untuk menghasilkan inovasi yang dapat memberikan manfaat ekonomis bagi masyarakat secara luas. Sejalan dengan Visi LPPM UNIMED menjadi Lembaga Pengembangan dan Pelayanan Berstandar Internasional yang Berkontribusi dalam Pembangunan Nasional Melalui Program Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam Bidang Pendidikan, Rekayasa Industri dan Budaya, Perguruan Tinggi harus lebih didorong dan difasilitasi untuk dapat menghasilkan lebih banyak lagi inovasi yang bermanfaat langsung pada masyarakat. Sebagaimana tertuang dalam Lampiran Permen Ristekdikti No. 13 Tahun 2015, sasaran program dan indikator kinerja program yang berkaitan langsung dengan luaran penelitian meliputi meningkatnya kualitas pembelajaran dan kemahasiswaan pendidikan tinggi.

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) *flipped learning* berbasis *inkuiri* memiliki poin-poin penting di dalam penyusunan desain pembelajaran antara lain

memerhatikan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi, sehingga pembelajaran yang didesain sesuai dengan CPL dan menjawab kebutuhan dunia industri, antara lain dengan memerhatikan SKKNI untuk kompetensi program studi tersebut. Melalui rumusan desain pembelajaran tersebut memerlukan *learning activity* yang mendukung dari pencapaian mampu menganalisis dan mengevaluasi. Penerapan aktivitas pembelajaran yang tepat merupakan poin penting dalam *flipped learning* berbasis inkuiri. Dosen perlu melakukan desain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan bobot beban belajar dari mata kuliah studi kelayakan bisnis (Vahlepi et al., 2021).

Konsep model pembelajaran *flipped learning* adalah jika dikaitkan dengan realitas pembelajaran studi kelayakan bisnis yang selama ini terjadi masih terdapat kesenjangan antara pemerolehan konsep yang didapatkan melalui proses pemberian materi di kelas dan proses pelaksanaan pembahasan studi kasus dan melakukan kajian aspek kelayakan usaha yang akan didirikan atau yang sudah berjalan. *Flipped learning* atau pembelajaran terbalik adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana lingkungan belajar diubah menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Guru atau instruktur bertugas untuk membimbing siswa dalam menerapkan konsep pembelajaran. Selain itu para pendidik juga harus terlibat secara kreatif dalam memberikan materi pelajaran. *Flipped learning* juga memungkinkan para pendidik untuk menggabungkan berbagai macam strategi pengajaran dan kegiatan belajar yang melibatkan siswa. Sehingga, siswa lebih aktif untuk memenuhi dan mengeksplorasi pengetahuan serta memaksimalkan interaksi satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas terdapat beberapa permasalahan yang muncul, mahasiswa belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam proses pembelajaran Studi Kelayakan Bisnis. Hal tersebut terlihat dari mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi pokok permasalahan, tidak mampu memberikan pendapat sesuai dengan materi pelajaran, dan tidak menyelesaikan tugas-tugas dengan baik dan benar. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis, kreatifitas dan inovasi mahasiswa masih rendah dan perlu ditingkatkan. Mahasiswa perlu dilatih kemampuan berpikir kritis, kreatifitas dan

inovasi melalui berbagai tugas yang mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis, kreatifitas dan inovasi agar mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih baik. Adanya ketimpangan antara harapan dan kondisi di lapangan menyebabkan perlu adanya upaya tindakan untuk mengatasinya. Dosen harus memfasilitasi kegiatan perkuliahan melalui model pembelajaran yang tepat supaya mahasiswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatifitas dan inovatif yang baik. Ada beberapa inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Flipped Learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Martikasari pada tahun 2019 tentang pengembangan model flipped learning pada matakuliah ekonomi regional untuk meningkatkan competence, conscience dan compassion mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi. Penelitian tersebut menemukan bahwa dengan menggunakan model Flipped learning terdapat peningkatan capaian aspek competence dari nilai pretest dan post test. Terutama terdapat peningkatan terutama bagi mahasiswa yang memperoleh nilai A dan B. pada saat pretest, tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai A maupun B, namun pada saat post test, terdapat 13 mahasiswa memperoleh nilai A dan 8 mahasiswa memperoleh nilai B. Hal ini dikarenakan mahasiswa yang pada saat pretest belum terbiasa dengan model flipped learning dan baru mulai pengalaman baru dengan model ini, kemudian pada pertemuan berikutnya (saat post test) mahasiswa mulai terbiasa. Untuk materi sendiri, pada perkuliahan saat post test dilaksanakan, mahasiswa sudah menjadi lebih paham daripada sebelumnya, terutama karena sudah lebih banyak waktu untuk mempelajari materi ini. Capaian aspek conscience mahasiswa mengumpulkan tugas tepat waktu. Peningkatan jumlah mahasiswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu, dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke 5. Hal ini dikarenakan, mahasiswa dari pertemuan ke pertemuan sudah lebih dapat secara terstruktur dalam menjalani perkuliahan dengan model flipped learning sehingga mereka bisa semakin baik dalam mengatur waktu terutama untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Ada peningkatan capaian untuk aspek compassion dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-5. Hal ini dikarenakan para

mahasiswa semakin memiliki kesediaan dalam membantu teman lain yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Fenomena yang dihadapi saat ini adalah adanya perkembangan yang sangat pesat terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perkembangan yang sangat pesat ini tentu harus ditangkap dan menjadi perhatian juga bagi dunia pendidikan saat ini. Dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan TIK dan mengintegrasikannya dengan pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan model pembelajaran *flipped learning* berbasis *inkuiri* untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif mahasiswa pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Model pembelajaran *flipped learning* berbasis *inkuiri* diharapkan mahasiswa lebih kreatif, inovatif dan mengembangkan kemampuan *critical thinking* dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara sistematis.

## TINJAUAN PUSTAKA

Model pembelajaran sebagai proses pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Dapat disimpulkan model pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara dosen dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi.

*Flipped learning* merupakan model strategi pembelajaran yang dikembangkan dari proses pelaksanaan pembelajaran tradisional. Dalam flipped learning, siswa belajar terlebih dahulu dengan materi pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya melalui classroom online di rumah (Yilmaz, 2017). Materi pelajaran dapat berasal dari

berbagai macam platform. Pertemuan di kelas digunakan untuk belajar kelompok, diskusi, studi kasus dan menyelesaikan proyek. Menurut Bregmann dan Sams sebagai pencetus konsep pembelajaran ini, flipped learning adalah pendekatan pedagogis dimana siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran sebelum kelas dimulai, dan waktu di kelas digunakan untuk memperdalam pemahaman melalui diskusi dengan teman atau studi kasus penyelesaian masalah dan peran guru hanya menjadi fasilitator.

Model pembelajaran *flipped learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran di luar kelas dengan tujuan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Sebaliknya, aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di rumah menjadi dilakukan di kelas. Guru sebagai fasilitator mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital berupa video untuk dipelajari siswa di rumah sehingga siswa sudah lebih siap belajar ketika di kelas.

Model inkuiri didefinisikan oleh Piaget (Sund dan Trowbridge, 1973) sebagai: Pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri; dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbol dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain. Oemar Hamalik (1999) dalam (Damayanti, 2014) menyatakan bahwa pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu yang berpusat pada siswa (*student-Centered-Strategi*) dimana kelompok-kelompok siswa kedalam suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan didalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas. Dalam hubungan ini perlu dibahas penjelasan generalisasi terhadap inkuiri

yang disebut inkuiri yang berpusat pada masalah (*problem centered inquiry*) dan inkuiri berdasarkan kebijakan (*policy based inquiry*).

Inkuiri sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Dengan kata lain, inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) merupakan "metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk tertentu, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2011).

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dimana Metode yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Langkah-langkah yang ditempuh dalam model pengembangan tersebut terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu: Pertama tahap analisis merupakan suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*), kedua yaitu tahap desain (*design*), pada tahap ini dilakukan design media pembelajaran yang akan dibuat, pada penelitian ini media pembelajaran yang akan dihasilkan berupa video pembelajaran, Kuis, e-modul dan lain-lain, ketiga yaitu tahap Pengembangan

(*Development*), pada kegiatan ini berisi kegiatan realisasi rancangan model pembelajaran *flipped learning* yang siap diimplementasikan.

Apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan (*Development*) disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPS, media dan materi kuliah. Kemudian pada tahap ini dilakukan Validasi media, dan materi yang akan diimplementasikan oleh ahli media dan materi. Keempat yaitu tahap Implementasi (*Implementation*), Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan model *flipped learning* berbasis inkuiri. Kelima yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi/penilaian formatif untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah melaksanakan model *flipped learning* berbasis inkuiri. Untuk mengetahui kelayakan produk, maka perlu dilakukan uji validasi ahli. Validasi produk tersebut dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Subyek yang melakukan validasi terhadap produk hasil penelitian dan pengembangan ini adalah validator bahan ajar yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Revisi produk dilakukan setelah melalui tahap validasi desain. Setelah diketahui valid tidaknya desain yang telah dibuat maka akan diperoleh data atau informasi berupa bagian-bagian produk yang perlu diperbaiki dan dilengkapi lebih jelas.

## 2. Jenis data dan teknik pengumpulan data

Jenis data yang dipakai adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara wawancara, observasi, serta kritik dan saran dari validator. Wawancara dilakukan setelah siklus terakhir dilaksanakan. Beberapa mahasiswa diberikan pertanyaan mengacu pada pedoman wawancara. Data kuantitatif didapatkan melalui penilaian para validator dengan menggunakan lembar validasi kemudian dianalisis menggunakan persentase.

## 3. Tahapan Penelitian

### 1. Analisis (*Analysis*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap awal ini dilakukan analisis untuk menentukan tujuan pembelajaran dan batasan materi yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah, yaitu:

- a. Analisis awal-akhir. Langkah ini digunakan untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi dosen. Berbagai alternatif pembelajaran dipertimbangkan.
- b. Analisis mahasiswa. Langkah ini dilakukan untuk menelaah mahasiswa. Dilakukan identifikasi terhadap karakteristik mahasiswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran. Karakteristik tersebut mencakup kemampuan mahasiswa, pengalaman belajar mahasiswa, dan sikap mahasiswa terhadap topik pembelajaran. Dipertimbangkan pula pemilihan media pembelajaran, format pembelajaran, dan bahasa yang akan digunakan.
- c. Analisis tugas. Langkah ini merupakan pengidentifikasian keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dan menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan.
- d. Analisis konsep. Langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusunnya secara hierarkis, dan memilah konsep-konsep individual
- e. Perumusan tujuan pembelajaran. Langkah ini digunakan untuk mengkonversikan hasil yang telah diperoleh pada langkah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan-tujuan khusus.

### 2. Desain (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini dimulai setelah tujuan pembelajaran ditetapkan. Pada tahap ini terdapat empat langkah yang meliputi:

- a. Penyusunan tes acuan patokan. Langkah ini menjembatani tahap pertama dan tahap kedua. Tes acuan patokan mengkonversi tujuan-tujuan khusus ke dalam garis besar materi pembelajaran.
- b. Pemilihan media. Langkah ini dilakukan untuk menentukan media yang tepat atau media yang cocok dengan penyajian materi pelajaran, dan dilakukan setelah penyusunan tes acuan patokan.

- c. Pemilihan format. Langkah ini berkaitan erat dengan pemilihan media. Pemilihan format yang paling tepat bergantung pada banyaknya faktor yang dipertimbangkan dalam pembelajaran.
  - d. Desain awal. Pada langkah ini disajikan inti dari proses pembelajaran meliputi media yang dianggap paling tepat beserta kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
3. Pengembangan (development)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan prototipe perangkat pembelajaran. Sebelum diterapkan, perangkat yang telah dibuat harus melalui dua langkah berikut:

- a. Penilaian tenaga ahli. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh saran perbaikan. Beberapa ahli diminta untuk mengevaluasi perangkat pembelajaran. Berdasarkan saran mereka, perangkat pembelajaran diperbaiki sehingga lebih tepat, efektif, bermanfaat, dan berkualitas tinggi.
- b. Tes untuk pengembangan. Pada langkah ini dilakukan uji coba terbatas. Berdasarkan tanggapan, reaksi, dan komentar dari mahasiswa, pengamat, dan dosen, dilakukan modifikasi perangkat pembelajaran. Siklus menguji, merevisi, dan menguji kembali dilakukan terus menerus sampai diperoleh perangkat pembelajaran yang konsisten dan efektif.

Tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Branch, 2009). Hasil dari tahapan ini diharapkan dosen dapat menghasilkan seperangkat sumber belajar yang lengkap, seperti seluruh isi, strategi pembelajaran, dan RSP lainnya. Untuk mendukung model pembelajaran, diperlukan media pendidikan dan seperangkat arahan seperangkat arahan yang menyeluruh untuk setiap pembelajaran dan kegiatan mandiri yang memberikan sarana dalam membangun pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Dosen akan terbantu dengan seperangkat arahan

komprehensif dalam membimbing mahasiswa selama interaksi dalam pengajaran yang telah direncanakan. Selanjutnya selama tahap pengembangan dosen mengembangkan rancangan evaluasi formatif dan memvalidasinya sehingga menghasilkan sebuah revisi. Dosen harus bisa fokus mengkomunikasikan pembelajaran dengan baik dan memberikan kepercayaannya kepada peserta didik selama pembelajaran dengan sumber belajar dipresentasikan, sehingga dapat mengisi kesenjangan dalam kinerja pembelajaran tentang kurangnya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implement ini bertujuan agar dosen mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan dosen dan mempersiapkan mahasiswa. Dosen harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar mahasiswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja mahasiswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator (Branch, 2009). Dosen dituntut untuk benar-benar memanej program studi agar dapat menyampaikan strategi implementasi dengan baik.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi (Branch, 2009). Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Dosen harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkungannya serupa dan fokus terhadap tahap evaluasi, hasil dari tahap ini adalah rencana evaluasi. Ringkasan

yang menguraikan tujuan, alat pengumpulan data, waktu, dan orang atau kelompok yang bertanggung jawab untuk tingkat evaluasi tertentu, seperangkat kriteria evaluasi sumatif, dan seperangkat alat evaluasi menjadi komponen umum dari rencana evaluasi. Dosen fokus pada pengukuran tentang rencana evaluasi selama proses pembelajaran bersama mahasiswa. Kesenjangan kinerja pembelajaran menjadi titik referensi panduan untuk keputusan penilaian dan evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri yang dinyatakan valid dan efektif. Pengembangan model pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

### Tahapan Penelitian

#### 1. Tahap Pengumpulan Informasi

Analisis Informasi Hasil identifikasi Masalah Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester VI Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan tahun akademik 2022-2023 pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis. Kelas yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas VI A Pendidikan Ekonomi yang terdiri dari 28 orang mahasiswa. Pada tahap ini dianalisis untuk mengidentifikasi masalah esensial yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran. Berdasarkan kenyataan di lapangan, masalah esensial yang perlu mendapatkan perhatian dalam pembelajaran adalah :

1. Mahasiswa sudah terbiasa dengan sistem pengajaran langsung yang berpusat pada pengajar (*teacher centered direct instruction*), dimana mereka sebelumnya sudah dibekali materi yang harus mereka pelajari.
2. Mahasiswa seringkali tidak tahu bagaimana harus bekerjasama, apalagi mereka tidak diberi bantuan sedikitpun (dari dosen) untuk membuat kelompoknya bekerja secara maksimal.
3. Terdapatnya beberapa masalah yang dihadapi dosen dalam hal instruksional

dan institusional, diantaranya :  
 a. Berubahnya peran dosen dari pengajar menjadi fasilitator;  
 b. Bergesernya wewenang pembelajaran dari yang awalnya hanya dimiliki oleh dosen seutuhnya kepada para kelompok mahasiswa;  
 c. Perencanaan setting pengajaran yang harus dilakukan secara hati-hati, seperti timing dan efisiensi serta teknik penilaian.

Berdasarkan peneliti amati proses pembelajaran pada Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Peneliti melihat para dosen kurang kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran serta dosen masih lebih dominan dalam pembelajaran. Kebanyakan dosen masih menggunakan metode ceramah (*lecturing*). Kenyataannya perkembangan kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran begitu cepat, sehingga sudah saatnya peran dosen sedikit bergeser dari “pengajar” menjadi “fasilitator” yang kewajibannya dalam

mengkonstruksi pengetahuan, mencari informasi, dan menciptakan hasil pembelajaran sudah dibebankan kepada kelompok-kelompok belajar mahasiswa. Dosen menjadi individu-individu yang memfasilitasi mahasiswanya dalam proses pembelajaran. Dosen membantu mahasiswa menginvestigasi dan mencerna pengetahuan, mengendalikan dan memproses kerja kelompok serta melatih mereka sepanjang proses perkuliahan.

#### 2. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap awal perencanaan model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri yang akan dikembangkan. Pada tahap perencanaan akan dikembangkan model pembelajaran yang memuat:

- a) Sintaks/langkah-langkah model
- b) Sistem sosial dan prinsip reaksi
- c) Sistem pendukung
- d) Dampak pengiring

Rancangan sintaks model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 1. Rancangan sintak model pembelajaran flipped learning berbasis inkuiri**

Tahap	Pelaksanaan Kegiatan	Deskripsi
Tahap 1 : Orientasi	Kelas	Dosen mengondisikan mahasiswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• memberkan apersepsi</li> <li>• menjelaskan topik</li> <li>• menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>• menjelaskan hasil belajar yang diharapkan</li> <li>• membagikan video pembelajaran terkait materi dan permasalahan yang akan diselesaikan/dicari solusinya.</li> </ul>
Tahap 2 : Perumusan Masalah	Rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa menonton video pembelajaran</li> <li>• Mahasiswa merumuskan dan memahami masalah yang telah disajikan</li> </ul>
Tahap 3 : Perumusan Hipotesis	Rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mengembangkan kemampuan berhipotesis dengan cara merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari permasalahan yang dikaji</li> </ul>
Tahap 4: Pengumpulan Data	Rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa melakukan pengumpulan informasi dan data awal terhadap permasalahan yang diberikan melalui video pembelajaran.</li> </ul>
Tahap 5 : Menguji Hipotesis	Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan dosen. Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas dengan metode demonstrasi. Dalam melakukan pengujian hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan mahasiswa atas jawaban yang diberikan.</li> </ul>
Tahap 6 : Merumuskan Kesimpulan	Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen membimbing mahasiswa dalam proses mendeskripsika temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat dosen dapat menunjukkan data yang relevan</li> </ul>

Model pembelajaran flipped learning berbasis inkuiri memberikan peran kepada dosen sebagai fasilitator dalam proses inkuiri mahasiswa dan motivator untuk mendorong proses tersebut serta terjadinya interaksi antara mahasiswa dalam memberikan ide pemecahan masalah. Suasana belajar bersifat terbuka, dimana semua ide yang relevan dapat diterima.

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan profil model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri yang telah direvisi sehingga layak digunakan dalam penelitian atau diujicobakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah : validasi ahli, simulasi dan uji keterbacaan serta uji coba terbatas. Hasil kegiatan dalam tahap pengembangan menjadi acuan untuk menilai

apakah profil model yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif dan efisien.

Adapun profil model pembelajaran yang telah divalidasi dapat dideskripsikan sebagai berikut :

#### 1. Sintaks

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi sintaks adalah: tujuan, materi yang disajikan, bahasa dan proses sajian. Hasil validasi dari ahli dapat dirangkum pada tabel 2 dibawah ini:

**Tabel 2 Rangkuman hasil validasi ahli**

No	Aspek Penilaian	$\bar{x}$	Keterangan
1	Tujuan	3,60	Sangat valid
2	Sarana dan alat bantu pembelajaran	3,30	Sangat valid
3	Metode dan kegiatan pembelajaran	3,40	Sangat valid
4	Waktu	3,20	Sangat valid
	Rata-rata penilaian total	3,38	Sangat valid

Hasil validasi dari ahli mendapat rata-rata penilaian model pembelajaran flipped learning berbasis inkuiri sebesar 3,38 dalam kategori sangat valid. Tabel 5.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan Sintaks berada pada kategori sangat valid dengan demikian sintaks model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri ini dapat digunakan.

#### 2. Sistem sosial dan Prinsip reaksi

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi Sistem sosial dan prinsip reaksi adalah: tujuan, materi yang disajikan, bahasa dan proses sajian. Hasil validasi dari ahli dapat dirangkum pada tabel 3 dibawah ini :

**Tabel 3. Rangkuman hasil validasi sistem sosial dan prinsip reaksi**

No	Aspek Penilaian	$\bar{x}$	Keterangan
1	Tujuan	3,50	Sangat valid
2	Materi yang disajikan	3,75	Sangat valid
3	Bahasa	3,85	Sangat valid
4	Proses Sajian	3,80	Sangat valid
	Rata-rata penilaian total	3,73	Sangat valid

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan Sistem sosial dan prinsip reaksi berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 3,73, dengan demikian sistem sosial dan prinsip reaksi model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri ini dapat digunakan.

#### 3. Sistem pendukung

Dalam penyusunan sistem pendukung model, beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memvalidasi perangkat adalah : komponen isi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

**Tabel 4 Rangkuman hasil validasi Sistem pendukung**

No	Aspek Penilaian	$\bar{x}$	Keterangan
1	Aspek komponen isi	3,60	Sangat valid
2	Aspek kebahasaan	3,70	Sangat valid
3	Aspek komponen penyajian	3,80	Sangat valid
	Rata-rata penilaian total	3,70	Sangat valid

Dari hasil validasi diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,70, dengan demikian sistem pendukung model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri ini dapat digunakan.

#### 4. Dampak Pengiring

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam memvalidasi dampak pengiring model pembelajaran adalah: , bahasa dan konstruksi. Hasil validasi dampak pengiring dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Rangkuman hasil validasi dampak pengiring**

No	Aspek Penilaian	$\bar{x}$	Keterangan
1	Aspek kemandirian belajar	3,80	Sangat valid
2	Aspek kreativitas	3,85	Sangat valid
3	Aspek menerima perbedaan	3,87	Sangat valid
	Rata-rata penilaian total	3,84	Sangat valid

Dari hasil validasi diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,84, dengan demikian dampak pengiring model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri ini dapat digunakan.

Penerapan model *Flipped learning* (kegiatan asinkronus mandiri) siswa terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sebelum mengikuti pembelajaran face to face dengan bahan ajar yang bisa diakses lewat video youtube yang diberikan oleh dosen. Penelitian lain juga mengkaji metode pembelajaran *flipped learning* khususnya pada kegiatan praktik pada pelajaran programming. Menurut (F. H. Wang, 2017) penelitian yang hanya memanfaatkan aktivitas praktik saja tidak cukup untuk mengukur keterlibatan siswa. Hal ini disebabkan hanya satu variabel yang diketahui yang dapat mempengaruhi pencapaian. Indikator lain seperti keterlibatan kognitif dan emosional juga diperlukan agar penerapan *flipped learning* lebih baik. Maka dari itu efektivitas pada tiap sesi tatap muka juga diperlukan. Aktivitas di kelas juga membuat siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya menjadi pendengar saja, tetapi dapat menjadi guru sebaya dan membagikan solusi-solusi dari studi kasus yang pernah dipecahkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rafiqah & Ali Umar, 2021) Hasil pengembangan pada tataran validitas komponen model pembelajaran menunjukkan model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri sangat valid sebesar 3,25 (komponen sintaks); 3,64 (komponen sistem sosial dan prinsip reaksi); 3,61 (sistem pendukung); 3,82 (dampak pengiring). *Flipped learning* merupakan strategi yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain. Strategi ini memanfaatkan teknologi yang menyediakan tambahan yang mendukung materi pembelajaran peserta didik dan dapat diakses secara online. Penerapannya telah dilakukan mulai tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi dan menunjukkan hasil positif dalam berbagai aspek pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pengembangan model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri dikembangkan yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu ; (1) Analisis karakter dan kebutuhan mahasiswa, (2) Desain model pembelajaran, (3) Pengembangan model pembelajaran, (4) Implementasi model pembelajaran, (5) Evaluasi penerapan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan validitas komponen model pembelajaran yang terdiri atas sintaks, sistem sosial dan prinsip reaksi, sistem pendukung dan dampak pengiring berada pada kategori sangat valid dengan nilai rata-rata kevalidan 3,38 (sintaks); 3,73 (sistem sosial dan prinsip reaksi); 3,70 (sistem pendukung) dan 3,84 (dampak pengiring). Berdasarkan hasil tersebut model *flipped learning* berbasis inkuiri sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini sangat sesuai melatih kemandirian dan rasa tanggung jawab serta kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif bagi mahasiswa.

### Saran

Model pembelajaran *flipped learning* berbasis inkuiri yang telah dikembangkan dapat menjadi alternatif pilihan model pembelajaran pada matakuliah lain di jurusan pendidikan ekonomi khususnya dan pada proses pembelajaran secara umum. Model pembelajaran ini sangat sesuai dalam melatih kemandirian dan rasa tanggung jawab serta kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif bagi mahasiswa. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kreativitas dosen untuk dapat terus berinovasi menyiapkan materi pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.

## REFERENSI

- Damayanti, I. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar*, 2(3), 1–12.
- Farida, R., Alba, A., Kurniawan, R., & Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Taksonomi Bloom Pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 104. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p104--122>
- Kurniawidi, M. P., Fransiska, M., & Gandi, T. (2018). Pengembangan Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Memanfaatkan LMS Kelas Topik Menggambar Grafik Fungsi SMP Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 554–561.
- Martikasari, K. (2021). Pengembangan Model Flipped Learning Pada Matakuliah Ekonomi Regional Untuk Meningkatkan Competence, Conscience Dan *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 14(2). <https://www.e-journal.usd.ac.id/index.php/JPEA/article/view/4620%0Ahttps://www.e-journal.usd.ac.id/index.php/JPEA/article/viewFile/4620/2664>
- Rafiqah, A. U. D. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED LEARNING BERBASIS INKUIRI DALAM MATA KULIAH FISIKA DASAR. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 43–68. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Vahlepi, S., Helty, & Tersta, F. W. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran berbasis Case Method dan Project Based Learning dalam rangka mengakomodir Higher Order Thinking Skill mahasiswa dalam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bahasa Arab di Masa Pandemi*. 5, 10153–10159.