

## **Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI BDP SMK Ketintang Surabaya**

**Fransiska Sekar Kinasih<sup>1</sup>, Raya Sulistyowati<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: fransiska.18035@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, rayasulistyowati@mhs.unesa.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan revolusi industri pada aspek teknologi merupakan suatu pendorong adanya pengembangan model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai solusi guna mengatasi masalah proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI BDP di Smk Ketintang Surabaya yang masih bersifat monoton dan terbatasnya inovasi pembelajaran yang menjadikan siswa kurang berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah guna *menciptakan* model pembelajaran flipped classroom yang valid, praktis serta efektif. Riset ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model 4D yang memiliki 4 tahap yaitu mendefinisikan (Define), merancang (Design), mengembangkan (Develop) serta penyebaran (Disseminate) oleh (Thiagarajan, 1974). Hasil riset *memplihatkan* bahwa model pembelajaran yang dikembangkan ialah perangkat dan media yang valid dengan rata-rata validitas perangkat pembelajaran RPP 85%, validitas LKPD 86%, Validitas Video pembelajaran oleh ahli media 87% dan validitas materi 89% serta praktis dengan nilai kepraktisan dari respon pendidik 84,5% serta respon peserta didik 83,5%. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan yakni model pembelajaran bersifat valid, praktis serta efektif guna meningkatkan pemahaman siswa serta berimplikasi dapat meningkatkan *temuan* belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Flipped Classroom

### **Abstract**

The development of the industrial revolution in the technological aspect is a driving force for the development of learning models that can be applied as a solution to overcome the problem of the creative product learning process and entrepreneurship class XI BDP at SMK Ketintang Surabaya which is still monotonous and limited learning innovations that make students less active in activities learning. The purpose of this development research is to create a valid, practical and effective flipped classroom learning model. This research uses the R&D (Research and Development) research method with a 4D model which has 4 stages, namely defining (Define), designing (Designing), developing (Develop) and distributing (Disseminate) by (Thiagarajan, 1974). The results of the research show that the learning models developed are valid tools and media with an average validity of lesson plans of 85%, LKPD validity 86%, video validity of learning by media experts 87% and material validity 89% and practical with practicality values from responses. educators 84.5% and student responses 83.5%. Based on this, it is concluded that the learning model is valid, practical and effective in order to improve student understanding and has implications for improving student learning findings.

**Keywords :** Learning Model, Flipped Classroom

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya era revolusi industri berdampak mendalam bagi dunia pendidikan. Revolusi industri (revin) merupakan suatu konsep yang secara fundamental dapat mengubah hidup salah satunya yaitu berhubungan dengan pendidikan. Peningkatan revin berdampak

positif yaitu dapat mengatasi masalah yang telah ada, lalu berdampak membuat tantangan baru pada semua aspek yang saling berhubungan erat. Era revolusi industri telah secara signifikan menjadi cara berfikir tentang Pendidikan. Kemajuan yang dibuat tidak hanya cara mengajar tetapi yang terpenting sendiri yaitu perubahan persepektif konsep Pendidikan. Kemajuan terkini yang sangat pesat di dunia pendidikan ialah pemanfaatan teknologi pendidikan. Pendidik dapat mengajar dari mana saja dimanapun kapan pun begitu pula dengan peserta didik. Pemerintah Indonesia mendorong untuk menggunakan teknologi di semua aspek. Pemanfaatan teknologi ini bukan sesuatu yang baru lagi dalam pembelajaran atau bukan jadi alasan untuk tidak bisa menggunakannya, melainkan berbuah menjadi suatu hal yang mendesak sebagai suatu kewajiban yang harus terlaksana dikarenakan problema pandemi Covid19. Di era pandemi virus corona yang belum diketahui kapan musnahnya, era revolusi industri dan segala teknologi dirasa sangat membantu. Bahkan semua bergantung pada teknologi. Teknologi sebagai penolong dalam situasi ini. Dengan segala hal dan kemampuan yang ada pemanfaatan teknologi harus diterapkan baik pada pembelajaran daring atau luring di setiap tingkat Pendidikan. Pemahaman konsep dan hasil belajar di peroleh melalui teknologi. Aspek teknologi sebagai hal penting yang harus diperhatikan oleh pendidik.

Teknologi merupakan hal yang dapat dijadikan sebuah alat untuk menciptakan pengalaman yang sangat berarti dalam proses belajar mengajar. Dengan penerapan konsep flipped classroom proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Metode flipped classroom (FCM) yaitu Pendidikan yang memfokuskan siswa yang menjadi pusat serta dengan membalikkan sistem pembelajaran kelas tradisional menjadi pedagogis inovatif (Bergmann & Sams, 2014). Flipped classroom ialah model pembelajaran dimana murid dirumah mempelajari materi terlebih dahulu serta sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru lalu mempraktikkannya di saat pelajaran di kelas sehingga dikelas hanya ada diskusi bersama guru dan mengkomunikasikan atau mempresentasikan hasil yang telah dipelajarinya. metode ini sering dinamakan pembelajaran kelas terbalik. Metode ini juga sangat baik digunakan jika ada siswa yang tidak bisa masuk dikelas karena izin atau hal lain guru dapat membuat suatu video pembelajaran dan diberikan kepada siswa yang tidak masuk tersebut sehingga siswa tidak tertinggal karena siswa dapat secara mandiri mempelajarinya.

Pembelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan ialah mata pembelajaran guna menanamkan jiwa , etika, sikap wirausaha serta memberikan pengetahuan dan kompetensi kewirausahaan pada bidang barang atau layanan. Selain itu, guna menanamkan potensi kewirausahaan pada siswa melalui praktik kewirausahaan sekaligus menumbuhkan serta menciptakan wirausahawan baru melalui proses pembelajaran yang dipandu, sehingga mereka mampu membuka usaha baru menciptakan lapangan kerja atau mengakses peluang yang tersedia. Produk kreatif dan kewirausahaan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide dan gagasan untuk hasil yang inovatif. Ide-ide inovatif ini menawarkan peluang bisnis dan memecahkan masalah kehidupan. Fokus pada apa yang muncul dari proses kreatif menjadi suatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Produk kreatif dan kewirausahaan dapat berdampak pada perkembangan industri kreatif. Suatu Tindakan mendidik dan menjadikan siswa mempunyai jiwa wirausaha dengan pendidikan kewirausahaan di sekolah dalam memahaminya maka proses pendidikan harus ada baik di sekolah ataupun pada dunia usaha (Sulistyowati, 2017)

Sejauh ini, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berfokus dengan bagaimana pembelajaran membantu siswa memecahkan masalah pekerjaan yang sebenarnya. Ini dimaksudkan guna melatih mental pekerja (employment). Semua sumber belajar dibundel dalam paket FCM dengan menghadirkan contoh aktivitas kewirausahaan serta meyakini aktivitas tersebut mampu menciptakan uang. Ini ialah kesempatan guna memodernisasi kurikulum serta menekankan pendekatan pada siswa (O'Flaherty & Phillips, 2015). Pendidikan ialah proses seseorang dalam meraih sebuah tujuan yang dapat menjadikan diri seseorang lebih baik , dinilai baik dari segi ketrampilan maupun pengetahuan , suatu saat akan berguna untuk siswa serta pendidik contohnya yaitu dengan penciptaan pembelajaran

beragam dan menarik. (Wiro'i & Sulistyowati, 2021). Bahan ajar yang cocok untuk beradaptasi dengan kondisi yang semakin mengikuti zaman yang sangat maju adalah teknik pembelajaran yang menggunakan alat canggih seperti smartphone atau HP, android, computer atau PC dan tablet. Singkatnya, dapat mendukung pembelajaran siswa dari waktu ke waktu. dengan video pembelajaran yang dapat di bagikan pada smartphone yang dapat di akses dan di pelajari kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran karena media yang di sampaikan dapat mengurangi kejenuhan siswa, serta meningkatkan efisiensi (Bahtiar & Sulistyowati, 2019).

Berlandaskan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan program PLP II di SMK , pembelajarannya masih bersifat monoton, serta hanya itu itu saja dimana pembelajaran di laksanakan tatap muka di kelas guru mengajar siswa mendengarkan dan mengikuti perintah guru. Berlandaskan diskusi dengan siswa, sebagian besar siswa SMK yang belajar kewirausahaan mempercayai dirinya tidak berjiwa wirausaha atau kurang percaya diri bahwa dia dapat menjadi seorang pengusaha dan lebih cenderung untuk mencari pekerjaan dan menganggap tidak penting untuk dipelajari. Pelajaran Kewirausahaan dianggap tidak wajib di SMK sebab mempunyai sedikit kaitan dengan mata pelajaran produktif, sehingga siswa kurang mengikuti serta memperhatikannya.

Berlandaskan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran, seperti FCM, adalah model pembelajaran "membalik" teknik tradisional pada pemberian PR di kelas (Prayitno & Masduki, 2017). FCM berpusat pada siswa, sebab mereka lebih bertanggung jawab untuk belajar, serta guru memotivasinya guna bereksplorasi dan berekperimen (Danker, 2015). Pada pembelajaran FCM, siswa harus mempelajari materi sebelum belajar guna menarik siswa pada materi yang disampaikan dengan bentuk Word, PDF, Powerpoint, atau Video. Apa yang sebelumnya dilakukan di rumah sekarang dilakukan di kelas menggunakan instruksi video digital. Guru hanya memfasilitasi diskusi (Engin, 2014). Suatu pakar mengemukakan terdapat dua tipe FCM yakni tradisional serta peer instruction flipped. Kedua pendekatan tersebut termasuk melihat video pembelajaran atau media lain di rumah, perbedaannya ialah aktivitas dalam kelas (Hayati, 2014). Sebuah sistem pembelajaran yang membalikkan kursus teoritis di mana-mana. Di sekolah, anak-anak siap melaksakan praktik sesuai isi Buku Panduan Praktik. FCM menggantikan transmisi kelas konvensional dikerjakan di rumah lalu di kelas mengerjakan tugas serta praktik. Taksonomi Bloom dilaksanakan secara terbalik, di rumah mengerjakan yaitu dalam fase mengingat serta hal yang dilaksanakan di sekolah yaitu memahami tahap applying, analyzing, evaluating, dan creating (Zainuddin & Halili, 2016). Suatu hal pembuatan konten video Perlu kreativitas secara khusus dan dengan imajinasi. Kegiatan pra-kelas dapat menggunakan media audio atau cetak. Lalu mengerjakan pembuatan video bisa dikerjakan dengan mudah serta menyenangkan kemudian dibentuk suatu paket Flipped Classroom Material.

Flipped classroom ialah suatu pembelajaran dengan cara membalik suatu pelajaran di kelas (Roehl et al., 2013). FCM merupakan Pembelajaran yang mengharuskan siswa mempelajari video atau e-book di rumah sebelum di kelas (Lin & Chen, 2016). Dua aspek penting dpada proses pembelajaran yakni teknik mengajar serta media pembelajaran (Arsyad, 2019) pembelajaran video dapat diterapkan pada pembelajaran flipped classroom. Video mampu mensimulasikan berbagai hal yang sebenarnya. Video mampu memberikan informasi yang langsung serta menarik (Munir, 2020). Delen (2014) mengemukakan kebutuhan serta teknologi baru siswa menjadi landasan perkembangan video pembelajaran interaktif. Pada saat tertentu berfungsi untuk di putar atau di play, bisa untuk di jeda, lalu meneruskan, atau di putar Kembali yang bersifat interaktif pada pemakainya. Hal tersebut mendorong pengembangan video pembelajaran yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada FCM.

Pengembangan model pembelajaran dilakukan guna menjadikan model pembelajaran yang valid, parktis serta efektif pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI BDP di SMK Ketintang Surabaya. Dapat dilihat dari validitas oleh

para ahli dan juga kepraktisan yang dapat diketahui dari respon pendidik dan respon siswa sehingga model pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan berimplikasi meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode riset yang diterapkan ialah *research and development* (riset serta pengembangan), yakni metode riset dengan maksud guna menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifannya (Sugiyono, 2011 : 297). Sederhananya, R&D didefinisikan yaitu metode riset unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermanfaat untuk menemukan, merumuskan, meningkatkan, mengembangkan, menciptakan, dan menguji keefektifan produk, model, metode, layanan, dan proses tertentu, efektif, efisien, produktif serta bermakna. Tujuan R&D guna menemukan keunggulan serta kebaruan dalam rangka pdrduktifitas, efektifitas dan efisiensi. Pengembangan tersebut ialah pengembangan model pembelajaran *flipped classroom* pada materi promosi pemasaran.

Riset ini menerapkan model 4D (*Define, Design, Develop, serta Disseminate*) oleh (Thiagarajan, 1974) yang dideskripsikan sebagai berikut : Tahap Pertama *Define* (pendefinisian) ialah suatu tahap identifikasi keadaan serta keperluan data, yakni proses dari awal hingga akhir analisis hingga merumuskan tujuan pebelajaran. Tahap Kedua *Design* (perancangan) ialah proses merancang suatu produk serta penyusunan media serta program yang akan diterapkan. Tahap ketiga *Develop* (pengembangan) ialah pelaksanaan aksi berlandaskan evaluasi secara terus-menerus hingga menjadi produk yang valid, sesuai serta realiable. Pada *develop* dilaksanakan melalui evaluasi para pakar ahli serta tahap uji coba pada pengembangan. Tahap terakhir *Disseminate* (penyebarluasan) ialah produk dipergunakan secara luas pada siswa kelas XI BDP SMK Ketintang Surabaya.

Riset ini memilih model 4-D sebab mempunyai tahapan yang relevan serta sistematis pada masalah yang menjadi latar belakang riset ini. Pada riset ini, diharapkan mampu dikembangkan model pembelajaran yang praktis, valid serta efektif untuk menambah motivasi aktifitas belajar serta temuan pemahaman belajar siswa.

Subjek riset ialah 62 siswa kelas XI BDP SMK Ketintang Surabaya. Subjek diambil berlandaskan temuan studi pendahuluan yang memperlihatkan keadaan siswa yang kurang aktif belajar serta kurang memperhatikan sehingga kurangnya interaktif pada pembelajaran. Maka diperlukan inovasi model pembelajaran serta solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai penyelesaian masalah.

Data dikumpulkan melalui instrument pengumpulan data yakni lembar validasi ahli media serta ahli materi, kuisioner respon guru serta siswa. Teknik yang di terapkan untuk analisis data yaitu Teknik deskriptif kuantitatif diantaranya yang pertama analisis serta lembar validasi ahli media serta ahli materi. Yang kedua analisis respon guru serta siswa pada media yang dikembangkan.

Skala yang digunakana untuk penilaian pada kuisioner dan lembar validasi ialah skala likert yang penilaiannya (dari 1 Sangat Tidak sesuai hingga 4 Sangat Sesuai). temuan penilaian dianalisis dengan rumus:

$$P\% = \frac{\text{jumlah Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Arikunto, 2013)

Temuan presentase diinterpretasikan dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Skor rata rata	Kategori
0%-19,99%	Tidak Layak
20%-39,99%	Kurang Layak
40%-59,99%	Cukup Layak
60%-79,99%	Layak
80%-100%	Sangat Layak

Sumber : (Sugiyono, 2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan FCM ini ialah serangkaian tahapan guna menciptakan pembelajaran FCM berlandaskan teori pengembangan. Berikut ialah tahapan yang dilaksanakan peneliti:

Tahap Define (definisi) bertujuan guna mendefinisikan masalah medasar sebagai bahan acuan bagi aktivitas pengembangan serta mengidentifikasi hal yang bisa diterapkan peneliti guna mengawali analisis. Ketetapan aturannya adalah mengevaluasi tugas belajar, menganalisis konsep pengembangan, dan menganalisis reaksi siswa untuk mengembangkan tujuan pembelajaran.. Sehubungan studi yang dilaksanakan pada SMK Ketintang Surabaya memperlihatkan keadaan siswa yang kurang berperan secara aktif dalam belajar serta kurang interaktif. Maka diperlukan inovasi model pembelajaran serta media pembelajaran sebagai solusi guna menyelesaikan hal tersebut.

Tahap Design (desain). Tahap ini peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan model pembelajaran FCM yang menggunakan video pembelajaran serta LKPD . pertama perencanaan RPP yang dimana harus disesuaikan dengan model pembelajaran , selanjutnya yaitu perencanaan LKPD yang harus mengacu pada standar proses kurikulum. Dan selanjutnya merencanakan Video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta standar ahli media. Berikut rancangan media video pembelajaran:



(Gambar 1 : tampilan awal video pembelajaran )



(Gambar 2 : tampilan awal video pembelajaran setelah revisi)

Tahap Develop (pengembangan) peneliti pada tahap ini mengembangkan dengan Microsoft word untuk pembuatan RPP dan LKPD , menggunakan aplikasi Adhobe after Effect untuk pembuatan video dengan berbantuan Canva editor untuk gambar serta inshot sebagai pembantu. Jika dengan media ini sudah selesai maka proses selanjutnya yaitu validasi perangkat pembelajaran untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran , selanjutnya yaitu telaah ahli media untuk validator ahli media mengetahui kelayakan media

dan dilanjutkan telaah ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi, guna melihat kelayakan suatu pengembangan media dengan suatu lembar penilaian yakni sebuah aspek tertentu yang memenuhi kriteria penilaian pada angket. Setelah dinyatakan layak, maka diuji cobakan guna melihat tanggapan siswa serta guru untuk kemudahan dan kemanfaatan model pembelajaran. Guna melihat temuan tanggapan siswa serta guru menggunakan angket respon siswa serta guru yang disesuaikan dengan aspek tertentu.

Berikut temuan serta pembahasan berbagai uji, yakni:

1. Kelayakan Perangkat Pembelajaran RPP serta LKPD

Ditinjau berlandaskan temuan validasi ahli Media oleh Ibu Mukhzamillah, S.S,S.Pd,M.Ed yang merupakan Dosen Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Temuan uji kelayakan yakni :

a. Hasil Validasi RPP

Hasil ahli perangkat media yang di dapatkan berdasarkan indikator penilaian dengan menggunakan skala likert (1-4) sebagai berikut :

**Table 1. Hasil ahli perangkat media**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Mak sim um	Hasil Nilai (%)	Kriteria
1.	Format RPP	16	20	80%	Sangat Layak
2.	Materi yang disajikan	8	8	100%	Sangat Layak
3.	Bahasa	7	8	87%	Layak
4.	Waktu	6	8	75%	Layak
5.	Metode Sajian	11	12	92%	Sangat layak
6	Sarana	3	4	75%	layak
Nilai Validasi Ahli Media				85%	Sangat Layak

Sumber : data diolah peneliti (2022)

Didapatkan validasi pada format RPP ialah 80% artinya format RPP sangat layak sebab format sesuai serta bisa dipakai dengan jelas. Aspek penilaian Materi yang disajikan ialah 100% artinya sangat layak sebab materi sangat sesuai dengan KD serta indicator, serta sesuai tingkat intelektual siswa. Aspek penilaian pada Bahasa sesuai tabel di atas mendapatkan nilai 75% yang berarti layak digunakan karena Bahasa sudah tepat dan bersifat komunikatif . Aspek Waktu mendapatkan nilai 75% berarti layak digunakan karena waktu yang jelas dan rasional. Aspek Metode Sajian ialah 92% artinya sangat layak sebab strategi dan metode pembelajaran yang sesuai. Aspek Sarana mendapatkan nilai 75% yang berarti layak untuk digunakan karena sesuai dengan alat bantu dan materi pembelajaran. Sehingga RPP sangat layak diterapkan sebab bernilai 80% hingga 100%.

b. Hasil Validasi LKPD

Hasil ahli perangkat media yang di dapatkan berdasarkan indikator penilaian dengan menggunakan skala likert (1-4) sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil ahli perangkat media**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksi mum	Hasil Nilai (%)	Kriteria
1.	Komponen LKPD	5	5	100%	Sangat Layak
2	Materi Pembelajaran	39	44	88%	Layak
3	Pembelajaran berbasis masalah	20	24	83%	Layak

4	KPMM	13	16	82%	Sangat Layak
5	KKM	10	12	83%	Sangat Layak
6	Syarat didaktik	10	12	83%	Layak
7	Syarat kontruksi	10	12	83%	Sangat Layak
8	Syarat teknis	18	20	90%	Layak
Nilai Validitas Ahli Media				86%	Sangat Layak

Sumber : data diolah peneliti (2022)

Didapatkan validasi pada komponen LKPD ialah 100% artinya komponen LKPD sangat layak sebab format sesuai serta lengkap. Nilai aspek materi pembelajaran yang disajikan ialah 88% artinya sangat layak sebab materi sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Aspek pembelajaran berbasis masalah mendapatkan nilai 83% berarti sangat layak untuk digunakan atau di pakai karena sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah . Aspek KPMM dinilai 82% berarti sangat layak untuk digunakan karena mengacu pada indikator memahami masalah.. Aspek KKM mendapatkan nilai 83% berarti sangat layak digunakan dan di pakai karena mengacu pada indikator memahami materi pengertian, tujuan, fungsi dan jenis-jenisnya. Aspek syarat didaktif mendapatkan nilai 83% yang berarti sangat layak untuk digunakan karena sesuai dengantingkat pemikiran peserta didik. Aspek kontruksi mendapatkan nilai 83% artinya sangat layak diterapkan sebab petunjuk jelas dan mudah dipahami. Aspek Syarat teknis mendapatkan nilai 90% yag berarti sangat layak digunakan karena huruf dan tampilan LKPD jelas dan menarik. Yang berarti LKPD sangat layak diterapkan sebab bernilai 80% hingga 100%.

## 2. Kelayakan Video Pembelajaran

Perancangan Video pembelajaran berlandaskan rancangan yang telah dibuat. Kelayakan perangkat pembelajaran dilihat dari hasil validasi ahli Media oleh Ibu Dr.Utari Dewi S.Sn M.Pdyang merupakan Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Validasi Ahli Materi oleh Ibu Raya Sulistyowati S.Pd, M.Pd yang merupakan Dosen Fakultas Ekonomika dan bisnis Universitas Negeri Surabaya, Hasil uji kelayakan sebagai berikut :

### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil ahli materi yang di dapatkan berdasarkan indikator penilaian dengan menggunakan skala likert (1-4) sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil ahli materi**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimum	Hasil Nilai (%)	Kriteria
1	kesesuaian	7	8	87%	Sangat Layak
2	Isi dan materi	11	12	91%	Sangat Layak
3	Ilustrasi dan bahasa	11	12	91%	Sangat Layak
Nilai Validasi ahli materi				89%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Didapatkan validasi ahli materi pada aspek kesesuaian ialah 87% artinya sangat layak sebab sesuai dengan maksud pembelajaran. Nilai aspek isi serta materi pembelajaran yang disajikan ialah 91% artinya sangat layak sebab materi sangat sesuai dengan pokok bahasan serta kurikulum. Aspek ilustrasi dan Bahasa mendapatkan nilai 91% berarti sangat layak untuk digunakan atau di pakai karena sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia serta mudah dipahami. Kesimpulannya materi pada video pembelajaran sangat layak diterapkan sebab bernilai 80% hingga 100%.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil ahli media yang di dapatkan berdasarkan indikator penilaian dengan menggunakan skala likert (1-4) sebagai berikut :

**Tabel 4 Hasil ahli medi**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimum	Hasil Nilai (%)	Kriteria
1.	Isi video	29	32	90%	Sangat Layak
2.	Tampilan Video	29	32	90%	Sangat Layak
3	Kegrafikan video	10	12	83%	Sangat Layak
Nilai Validasi ahli media				87%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Didapatkan validasi pada aspek isi video ialah 90% artinya sangat layak sebab materi serta ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Nilai aspek tampilan video yang disajikan ialah 90% artinya sangat layak sebab tampilan yang menarik , kesesuaian huruf dan music serta kualitas video yang baik. Aspek kegrafikan video mendapatkan nilai 83% yang berarti sangat layak digunakan karena kualitas video HD, kotras dan motion yang sesuai. Kesimpulannya materi pada video pembelajaran sangat layak diterapkan sebab bernilai 80% hingga 100%.

3. Respon Guru dan Respon Siswa terhadap model pembelajaran Flipped Clasroom menggunakan media video pembelajaran dan LKPD

a. Respon Guru

Hasil dari respon guru sebagai praktisi model pembelajaran yang di uji cobakan yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan berbagai aspek sebagai berikut :

**Table 5. Hasil dari respon guru**

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimum	Hasil Nilai (%)	Kriteria
1.	Aspek Materi dan pembelajaran ,	54	64	84%	Sangat Setuju
2.	Aspek Media dan LKPD	41	48	85%	Sangat Setuju
Keseluruhan Respon Guru				84,5%	Sangat Setuju

Sumber : data diolah peneliti (2022)

Nilai Respon Guru untuk aspek materi serta pembelajaran ialah 84% artinya sangat setuju sebab materi sesuai dengan standar kompetensi serta model pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Aspek Media dan LKPD mendapat nilai 85% yang berarti sangat setuju karena video pembelajaran dan LKPD menarik dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Kesimpulannya model pembelajaran FCM dengan video pembelajaran serta LKPD sangat disetujui dipakai sebab bernilai 80% hingga 100%.

b. Hasil Respon Siswa

Hasil dari respon siswa untuk model pembelajaran yang di uji cobakan yang telah dikembangkan sebagai berikut :



**Table 6. Hasil dari respon siswa**

Kelas	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimum	Hasil Nilai (%)	Kriteria
XI BDP 1	keseluruhan	1680	2000	84%	Sangat Setuju
XI BDP 2	Keseluruhan	1746	2080	83%	Sangat Setuju
Keseluruhan Siswa XI BDP SMK Ketintang Surabaya				83,5%	Sangat Setuju

Sumber : data diolah peneliti (2022)

Hasil Respon siswa kelas XI BDP 1 mendapatkan nilai 84% yang berarti sangat setuju terhadap model pembelajaran yang di kembangkan. Respon kelas XI BDP 2 mendapatkan nilai 83% yang berarti sangat setuju terhadap model pembelajaran yang dikembagkan. Kesimpulannya model pembelajaran FCM dengan video pembelajaran serta LKPD sangat disetujui dipakai sebab bernilai 80% hingga 100%.

Tahap Disseminate (Difusi /penyebaran). Disini peneliti menyelenggarakan tahap tersebut sebab keterbatasan waktu, sehingga batasan pada riset ini yakni 1) Media video pembelajaran yang dikembangkan hanya menggunakan aplikasi adhobe after effect 2) Media video pembelajaran dan LKPD kusus pada KD media promosi pemasaran 3) media video pembelajaran dan LKPD akan di terapkan pada kelas XI BDP SMK Ketintang Surabaya.

Model pembelajarann Flipped Classroom menggunakan video pembelajaran dan LKPD yang diberikan kepada siswa sudah valid serta praktis dipakai, serta berlandaskan temuan tanggapan siswa yakni model pembelajaran FCM yang dikembangkan berdampak positive pada temuan pemahaman belajar siswa sebelumnya. Beberapa kelebihan dari penerapan FCM yakni: (1) Dinyatakan valid, praktis serta efektif diterapkan pada pembelajaran; (2) menerapkan model pembelajaran terbalik, dimana siswa telah mempelajari serta memahami materi oleh guru melalui video pembelajaran; (3) dilengkapi dengan LKPD, dimana siswa mampu memecahkan suatu masalah dengan kelompok serta kerja kelompok bisa dilaksanakan langsung ataupun melalui media komunikasi. (4) Materi pembelajaran oleh guru dilengkapi dengan video sesuai kebutuhan siswa, yang mana telah dikemas ke dalam bentuk google drive yang bisa dilihat sewaktu waktu tanpa harus mendownload video tersebut. Guna membuat pembelajaran lebih menyenangkan, perlu diciptakan model pembelajaran interaktif seperti model pembelajaran FCM Melalui penerapan layanan internet saat ini. Pendekatan pembelajaran FCM melibatkan siswa mengerjakan pekerjaan kelas di rumah serta menyelesaikan pekerjaan rumah di sekolah.

FCM meminimalkan kuantitas instruksi langsung pada pembelajaran serta memaksimalkan interaksi antar siswa . Di FCM, siswa terlebih dahulu harus melihat video pembelajaran. Sesi pembelajaran kelas ialah diskusi kelompok serta mengerjakan tugas, sehingga siswa harus login terlebih dahulu. Dosen ialah pembina atau pemberi saran. Pengembangan flipped classroom telah dipelajari serta mendapat hasil yang baik Dinyatakan valid, praktis, serta efektif diterapkan bagi pembelajaran di rumah serta di sekolah.

## **SIMPULAN**

Riset ini menciptakan sebuah model pembelajaran FCM yang menerapkan Moodle yang dinyatakan "valid", "praktis" serta "efektif" guna diterapkan pada aktivitas pembelajaran di rumah serta di sekolah. Siswa disarankan melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran flipped clasroom yang Dapat mengefisienkan waktu belajar langsung yang relatif singkat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Riset ini terbatas pada satu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu materi media promosi pemasaran, disarankan untuk dapat mengembangkan pada materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. In *Rajawali Press*.
- BAHTIAR, A., & SULISTYOWATI, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3).
- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Flip Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day. In *Get Abstract Compressed Knowledge*.
- Danker, B. (2015). Using Flipped Classroom Approach to Explore Deep Learning in Large Classrooms. *IAFOR Journal of Education*, 3(1), 171–186. <https://doi.org/10.22492/ije.3.1.10>
- Engin, M. (2014). Extending the flipped classroom model: Developing second language writing skills through student-created digital videos. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*. <https://doi.org/10.14434/josotlv14i5.12829>
- Lin, P. C., & Chen, H. M. (2016). The effects of flipped classroom on learning effectiveness: using learning satisfaction as the mediator. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 14(2).
- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
- O’Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *Internet and Higher Education*, 25, 85–95. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.002>
- Prayitno, E., & Masduki, L. R. (2017). Pengembangan Media Blended Learning Dengan Model Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika Ii. *JIPMat*, 1(2), 121–126. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1238>
- Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The Flipped Classroom: An Opportunity To Engage Millennial Students Through Active Learning Strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(2). <https://doi.org/10.14307/jfcs105.2.12>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistyowati, R. (2017). PENGARUH PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) TERHADAP SIKAP KEWIRAUSAHAAN SISWA SMK NEGERI DI SURABAYA. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/jepk.v2n1.p85-102>
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. In *A sourcebook*.
- Wiro’i, M., & Sulistyowati, R. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2274>