

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan melambangkan sesuatu yang bertanggung jawab besar dalam menghasilkan dan mengarahkan warga Negara Indonesia terumatama peserta didik agar mempunyai kepribadian yang cakap untuk kelangsungan dalam menumbuhkan peradaban luhur dan tinggi. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadardan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Pendidikan nasional berperan penting dalam meluaskan daya pikir dan mengarahkan karakter serta kemajuan warga yang bermartabat dalam mendidik kehidupan bangsa. Pendidikan juga melahirkan warga Negara yang cakap dalam berbagai aspek tertentu, namun tidak hanya itu bagaimana warga Negara sanggup mengantarkan diri dalam wilayah sekitar, berbangsa dan bernegara sesuai dengan norma dan peraturan yang telah ditetapkan.³

Pendidikan menggambarkan pengarahannya atau bantuan yang diterima dari pendidik untuk perkembangan anak dalam mencapai kedewasaannya yang bertujuan agar anak bertanggung jawab melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pendidikan dapat diperoleh dengan strategi menuntut ilmu, baik pada jenjang formal maupun non formal. Dalam sebuah sistem pembelajaran pendidikan formal

² “UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI],” accessed June 16, 2022, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

³ Edy Surahman, “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP,” *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2017): hal.2.

dilaksanakan secara teoretik menurut Gagne dan Briggs, *Intruction* atau pembelajaran yaitu sebuah metode yang memiliki maksud untuk menunjang cara belajar peserta didik, yang mencakup berbagai peristiwa yang dibuat, dirancang untuk mempengaruhi dan membantu terjadinya kegiatan belajar peserta didik yang bersifat internal.⁴

Salah satu faktor penting dalam pembangunan di setiap Negara yaitu dengan Pendidikan. Dijelaskan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 dijelaskan pendidikan menggambarkan daya awal dan terarah untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik secara tangkas dalam menumbuhkan potensi yang ada pada diri masing-masing setiap individu untuk mempunyai ketrampilan religius keagamaan, dalam mengendalikan diri, karakter, intelektual, berakhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan, dalam masyarakat, memajukan berbagai kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Dalam pasal 4 disebutkan yaitu peserta didik merupakan bagian dari anggota masyarakat yang berusaha menumbuhkan potensi diri melawati kegiatan pembelajaran yang ada pada jalur, jenjang, dan berbagai jenis pendidikan yang telah disediakan.⁵ Melalui pendidikan dapat melatih pribadi peserta didik melalui pendidikan lingkungan, keluarga yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Dalam pendidikan mampu menciptakan kepribadian diri yang disiplin, berakhlak mulia, bertaqwa, dapat menghargai orang lain, kreatif, dan mandiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial melambangkan salah satu pelajaran disiplin ilmu yang meliputi geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, dan antropologi. Pelajaran IPS yaitu program pendidikan yang berusaha dalam menumbuhkan pengetahuan peserta didik

⁴ Kosilah Kosilah and Septian Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (October 24, 2020): hal.1139.

⁵ Yuli Sectio Rini and Jurusan Pendidikan Seni Tari, "Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses," *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta* (2013).

sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup mandiri dan membutuhkan orang lain dalam bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar baik secara fisik maupun sosial. Pembelajaran IPS memiliki tujuan dalam menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam bidang pengetahuan, sikap dan ketrampilan sosial sebagai modal peserta didik menjadi makhluk sosial maupun sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS juga memiliki tujuan untuk mendorong peserta didik agar dapat menjadi warga Negara yang memiliki modal dalam pengetahuan, nilai, moral dan ketrampilan agar dapat berfungsi dalam kehidupan yang demokrasi dimana isi mata pelajaran IPS dibuat dan disaring berdasarkan ilmu sejarah dan ilmu sosial, serta humaniora dan sains.⁶

Maka dari itu pendidikan dengan berbagai kapasitas usaha dalam membimbing masyarakat dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik agar memiliki kemampuan spiritual keagamaan, dapat mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang lebih baik, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, dan juga dapat mempunyai ketrampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga Negara.

Tantangan dalam bidang pendidikan yang saat ini dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah minimnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan dan satuan pendidikan. Berdasarkan dari berbagai pengamatan dan berbagai studi, terdapat berbagai aspek yang mengakibatkan mutu pada pendidikan tidak mengalami peningkatan yang signifikan, salah satu faktor yang mengakibatkan minimnya mutu pendidikan yaitu lemahnya kegiatan pembelajaran di sekolah. Terdapat beragam fakta yang dapat dilihat pada sekolah-sekolah bahwa kegiatan pembelajaran lebih dikendalikan oleh pendidik. Maka dari itu membuat separuh peserta didik merasa jenuh, kebanyakan dari separuh peserta didik malah bermain-main dalam kelas ketika kegiatan pembelajaran sedang dilaksanakan. Supaya situasi

⁶ Afilda Ayu Indriyana and Nur Isroatul Khusna, "Pembelajaran IPS Dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik Tema: Pembelajaran IPS," *JESS: Jurnal Education Social Science* 1, no. 1 (December 2021): hal.90-91.

kegiatan pembelajaran terkontrol dengan baik, sebagai pendidik dibutuhkan pemilahan model dan metode pembelajaran yang akurat. Penetapan model pembelajaran yang akurat dapat berupaya menumbuhkan ketekunan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berpengaruh pada pengembangan dan peningkatan hasil belajar dari peserta didik.

Informasi di lapangan membuktikan bahwa peserta didik condong lalai dalam berfikir secara independen. Oleh karena itu dapat menyebabkan hasil belajar dari peserta didik. Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar yaitu faktor dari dalam atau factor internal dan factor dari luar atau faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik antara lain keadaan fisiologi, kepintaran, kemampuan, kegemaran, stimulus dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik antara lain faktor dari lingkungan, faktor lingkungan dan faktor instrumental.⁷

Berdasarkan hasil tanya jawab bersama dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII pada tanggal 5 April 2021 di SMPN 2 Kalidawir bahwa setiap pembelajaran IPS berlangsung secara fluktuatif. Fluktuatif adalah menunjukan situasi atau keadaan yang tidak sama atau berganti.⁸ Maknanya ketika pembelajaran IPS peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tapi ada kalanya mereka juga tidak berantusias atau pasif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung bermain. Menurut penuturan dari guru IPS Kelas VII bahwa beberapa peserta didik Kelas VII tergolong aktif, peserta didik senang untuk bertanya sesuatu yang tidak diketahui apalagi bertemu dengan orang-orang baru. Berhubungan dengan metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran IPS, pendidik

⁷ I. Dewa Putu Yudiprasetya, M. S. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, and S. Pd Ni Wayan Rati, "Pengaruh Strategi React Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V," *MIMBAR PGSD Undiksha* 2, no. 1 (August 5, 2014), accessed June 16, 2022, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3794>.

⁸ "Fluktuasi Adalah Keadaan Naik Turun Tidak Tetap, Ketahui Contohnya | Merdeka.Com," accessed June 16, 2022, <https://www.merdeka.com/jateng/fluktuasi-adalah-keadaan-naik-turun-tidak-tetap-ketahui-contohnya-kln.html>.

menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas diskusi kelompok maupun individu. Dengan menggunakan model pembelajaran seperti itu, mayoritas siswa terlihat lebih aktif dan berantusias mengikuti pembelajaran IPS. Namun nilai hasil ujian Ilmu Pengetahuan Sosial murni rata-rata dari peserta didik menggunakan batas Kriteria Ketuntasan Murni (KKM).⁹

Pembelajaran di SMPN 2 Kalidawir Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 pembelajaran berlangsung secara offline dan online (melalui Google Classroom). Pembelajaran secara offline pendidik menggunakan metode ceramah sebagai model pembelajaran dan pemberian Pekerjaan Rumah atau PR sebagai penugasan. Semasa berlangsungnya kegiatan pembelajaran kebanyakan dari peserta didik merasa jenuh disebabkan pendidik kurang dalam mengimplikasikan peserta didik ketika kegiatan dalam pembelajaran berlangsung, peserta didik kebanyakan berbincang-bincang bersama dengan teman sebangku mengakibatkan keadaan kelas tidak kondusif.

Pembelajaran secara online dengan tahapan pendidik memberikan materi kepada peserta didik melalui media Google Classroom untuk dipelajari dirumah masing-masing kemudian diberikan tugas. Sebagian peserta didik menyelesaikan tugas yang telah dibagikan oleh pendidik dan ada beberapa peserta didik yang terlambat atau tidak menyelesaikan tugas yang telah dibagikan oleh pendidik. Kurangnya dalam menggunakan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan kebanyakan peserta didik banyak yang mengutarakan bahwasanya Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang membuat jenuh dan bosan diakibatkan tugas dan pekerjaan yang dibagikan oleh pendidik berlebihan dan kurang efektif dalam belajar. Minimnya inovasi pendidik ketika menggunakan media

⁹ Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VII SMPN 2 Kalidawir pada tanggal 5 April 2021

pembelajaran berbasis teknologi mengakibatkan terhambatnya kegiatan pembelajaran.¹⁰

Mutu pendidikan bermula dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu baik, diperlukannya kegiatan pembelajaran di dalam kelas menggunakan desain yang bagus.¹¹ Dalam menggunakan model pembelajaran yang baik dan berdasarkan pada perkembangan zaman pendidik diharapkan mampu membuat dan menentukan desain pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pilihan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *flipped learning*. *Flipped learning* yaitu jenis pembelajaran campuran yang menggabungkan pembelajaran secara sinkron (*synchronous*) melalui kegiatan tatap muka dengan pembelajaran asinkron (*asynchronous*) melalui belajar mandiri. Hal tersebut telah dipaparkan oleh Adhitiya bahwa pada pembelajaran *flipped learning* peserta didik melihat materi pelajaran dan video pembelajaran di rumah sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan pada saat pembelajaran tatap muka di kelas peserta didik diharapkan bisa mengerti materi yang akan dipelajari dan memudahkan bagi peserta didik dalam menerima pembelajaran.¹²

Model pembelajaran *flipped learning* yaitu model pembelajaran yang mengubah langkah kegiatan pembelajaran secara langsung, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas diubah di rumah oleh *flipped learning*. Tugas dan pekerjaan rumah atau PR yang diberikan pendidik untuk dikerjakan di rumah diubah menjadi pekerjaan sekolah. Oleh karena itu dinamakan (*flipped*) atau pembelajaran

¹⁰ Hasil observasi Magang II di SMPN 2 Kalidawir

¹¹ Farida Farida, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristic Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas Viii Mts Guppiababatan Lampung Selatan Tahun Pelajaran," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (December 18, 2015): hal.111-119.

¹² Mirna Chrismawati, Ika Septiana, and Elis Dwi Purbiyanti, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point dan Audio Visual di Sekolah Dasar" 3, no. 5 (2021): hal.1929-1930.

kelas terbalik (*flipped learning*). Ketika pembelajaran di dalam kelas peserta didik diajarkan materi pelajaran oleh pendidik menggunakan metode ceramah, serta diberikan contoh soal dan cara penyelesaiannya, selanjutnya peserta didik mengerjakan tugas-tugas untuk dikerjakan Ketika di rumah berupa PR. Dengan menggunakan *flipped learning* peserta didik memahami materi pelajaran di rumah menggunakan tayangan video pembelajaran, setelah itu peserta didik dapat mengerjakan rangkuman materi, membuat pertanyaan-pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami, peserta didik juga dapat bermusyawarah dengan temannya, atau mencari informasi mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber, berdasarkan kegiatan yang dilakukan peserta didik di rumah dapat membuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Di dalam kelas, peserta didik diarahkan pendidik untuk melaksanakan diskusi untuk memecahkan masalah yang diperoleh pada saat peserta didik belajar secara mandiri di rumah. Saat diskusi terjadi proses sharing informasi antara sesama peserta didik. Tugas pendidik hanya memberi penguatan atau pendalaman atas konsep yang belum dipahami ataupun pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab saat proses diskusi.¹³

Untuk menjalankan pembelajaran di luar kelas atau *flipped learning* media pembelajaran yang cocok dalam bergabung dengan pembelajaran *flipped learning* untuk dapat memperoleh materi online yaitu dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual yaitu media proyeksi yang disalurkan pada layar monitor yang dapat menimbulkan berupa gambar dan suara yang dapat dilihat dan didengar

¹³ Nangsy Igrisa, "Pengaruh Model Flipped Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *JPs: Jurnal Riset dan Ilmu Pengembangan Ilmu Pengetahuan* 2, no. 1 (February 2017): hal. 80-81.

oleh peserta didik dan dari tayangan video tersebut peserta didik mendapatkan ilmu.¹⁴

Dengan menggunakan model *flipped learning* membuat peserta didik lebih mudah dalam mengakses segala sumber pengetahuan dimanapun dan kapanpun berada. Kemudahan yang didapat peserta didik dapat memotivasi peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Fulton dalam Herreid menjelaskan mengenai beberapa kelebihan dalam menggunakan *flipped learning* yaitu : 1) peserta didik dapat tumbuh sesuai kemampuan masing-masing 2) memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengetahui kesulitan peserta didik dalam 3) kegiatan didalam kelas dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik secara efisien 4) memudahkan pendidik untuk memberikan penilaian hasil belajar, kegemaran dan kesungguhan belajar peserta didik 5) dengan menggunakan teknologi membuat pembelajaran lebih mudah dan cocok untuk pembelajaran di abad 21.

Pelaksanaan merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar dari individu atau peserta didik yang bersangkutan dan perubahan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hasil dari pembelajaran yang telah dilewati oleh peserta didik. Hasil belajar dapat dipakai sebagai acuan untuk menyelesaikan tahap pembelajaran berikutnya pada jenjang pendidikan. Untuk pendidik hasil belajar dapat dipakai untuk mengetahui kelemahan dari model, metode, strategi pembelajaran, teknik, media.¹⁵ Hasil belajar sangat penting, oleh karena diperlukannya usaha untuk terus menambah hasil belajar peserta didik supaya dapat mencetak peserta didik yang bermutu dan memiliki berdaya kompetisi dalam dunia kerja saat ini.

¹⁴ Ni Luh Putu Suratna Dewi, "Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Virus Dengan Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Media Audio Visual," *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, no. 2 (July 20, 2020): hal.49.

¹⁵ Rani Sahara dan Rani Sofya, *Pengaruh Penerapan Model Flipped Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal EcoGen* Vol. 3 No. 3 2020, hal. 420

Berdasarkan uraian di atas, agar hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan, maka kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan mengimplikasikan peserta didik secara aktif menumbuhkan pengetahuan. Salah satu pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan kesempatan peserta didik untuk merespon dan memecahkan masalah secara kreatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *flipped learning*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Learning* Berbasis Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPS SMPN 2 Kalidawir”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir?
3. Bagaimana persepsi siswa penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir?
3. Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya supaya tidak terjadi pelebaran pembahasan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi dalam penelitian ini yaitu kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMPN 2 Kalidawir.
2. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual.
3. Aspek penilaian dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif berdasarkan klasifikasi Taksonomi Bloom C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dengan menggunakan instrument soal *posttest*.
4. Hasil belajar IPS pada materi yaitu kelangkaan dan kebutuhan manusia.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Secara umum penelitian ini berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *flipped learning* berbasis media audio visual.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah SMPN 2 Kalidawir

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan kepala sekolah untuk menghimbau pendidik agar menerapkan model *flipped learning* berbasis media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru SMPN 2 Kalidawir

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para pendidik khususnya pendidik SMP/MTs untuk bertindak lebih cermat terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan model *flipped learning* berbasis media audio visual.

c. Bagi Peserta Didik/Siswa SMPN 2 Kalidawir

Sebagai masukan bagi peserta didik selalu semangat belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dengan model *flipped learning* berbasis media audio visual.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembangan perancang peneliti dalam meneliti yang berkaitan dengan topik di atas.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua jenis, antara lain H_0 (hipotesis nol) dan H_a (hipotesis alternative). H_0 (hipotesis nol) yaitu hipotesis yang akan diuji. Biasanya, hipotesis ini merupakan pernyataan yang menunjukkan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis nol biasa dinyatakan dengan kata “tidak ada perbedaan”. H_a (hipotesis alternatif) adalah pernyataan yang sama dengan parameter populasi yang sama dengan yang

digunakan dalam hipotesis nol. Biasanya hipotesis ini merupakan pernyataan yang menyatakan bahwa parameter populasi tersebut memiliki nilai yang berbeda dari pernyataan yang telah disebut dalam hipotesis nol.¹⁶

Maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS SMPN 2 Kalidawir.
- H1 : Adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual materi kelangkaan dan kebutuhan manusia terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS SMPN 2 Kalidawir.

G. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu obyek pada penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian, sering pula dinyatakan bahawa variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian variabel dibagi menjadi dua, antara lain:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel prediktor, merupakan variabel yang dapat mempengaruhi terjadinya perubahan dalam variabel terikat dan mempunyai hubungan yang positif dan negative. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *flipped learning* berbasis media audio visual.
2. Variabel terikat (*Dependent Variabel*) atau disebut variabel kriteria, menjadi perhatian utama (sebagai faktor yang berlaku dalam pengamatan) dan sekaligus menjadi sasaran pokok dalam penelitian. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar.

¹⁶ Enos Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2014): hal.687-686.