

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Human Resources Management

Manajemen sumber daya manusia didefinisikan sebagai pendekatan strategis menuju ketenagakerjaan yang efektif dan pengembangan tenaga kerja yang berkomitmen tinggi dan berkualitas untuk mencapai tujuan perusahaan. (Fabian Hecklau et. al., 2016). Sejak diperkenalkan pertama kali pada awal 1980-an, fungsi penting dari konsep ini adalah penyebaran sumber daya manusia seperti rekrutmen, seleksi, penempatan staf, retensi dan pembebasan karyawan.

2.1.2 Online Learning

Pembelajaran *online* dapat didefinisikan sebagai "pengalaman belajar dalam lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, dll.) Dengan akses internet. Dalam lingkungan ini, siswa dapat berada di mana saja (mandiri) untuk belajar dan berinteraksi dengan instruktur dan siswa lainnya (Singh & Thurman, 2019).

2.1.3 Flipped Classroom

Menurut Fradila Yulietri & Agung, (2015), *flipped classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. Menurut Verleger, (2013), *Flipped classroom* adalah teknik pembelajaran yang terdiri dari dua bagian yaitu, interaksi dalam kelompok belajar di dalam kelas dan pembelajaran berbasis computer di luar kelas. Adapun penjelasan dari pengertian yang dikemukakan oleh Verleger, (2013) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 Pengertian Flipped Classroom dalam Arti Sempit dan Luas

Model <i>Flipped Classroom</i> dalam arti sempit	
Di dalam kelas	Di luar kelas
Latihan soal dan pemecahan masalah	Menonton video pembelajaran yang diberikan
Model <i>Flipped Classroom</i> dalam arti luas	
Di dalam kelas	Di luar kelas
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan tanya jawab • Pembelajaran berkelompok atau pemecahan masalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton video pembelajaran • Kuis dan latihan soal yang bersifat tertutup

Sumber: (Verleger, 2013)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* adalah model pembelajaran yang membalik aktivitas belajar di kelas dengan aktivitas belajar di luar kelas. Aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Sebaliknya, aktivitas belajar yang biasanya dilakukan di rumah menjadi dilakukan di kelas. Dosen sebagai fasilitator mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital berupa video untuk dipelajari mahasiswa di rumah sehingga mahasiswa sudah lebih siap ketika belajar di kelas.

Flipped Classroom terbukti efektif dalam hal memperoleh pengetahuan dan keterampilan penting yang dibutuhkan untuk di tempat kerja. (Lopes & Soares, 2018; Love et al., 2014, Gerstein, 2016; Elmaadaway, 2018)

2.1.4 *Knowledge*

Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran disebut posteriori, atau melalui introspeksi disebut priori. Pengetahuan adalah informasi yang diketahui atau

disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara Probabilitas Bayesien adalah benar atau berguna. Pengetahuan juga diartikan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan terlihat pada saat seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Contoh pengetahuan adalah ketika seseorang mencicipi masakan yang baru, ia mendapatkan pengetahuan berupa bentuk, rasa, dan aroma masakan tersebut (Maier & Schmidt, 2007).

Pengetahuan juga dapat didefinisikan penggabungan data dan informasi. Data adalah fakta mentah, sedangkan informasi adalah data yang dilihat berdasarkan sudut pandang tertentu. Menurut Turban terdapat hubungan antara data, informasi dan pengetahuan (Efraim Turban, Jay E., Ting Peng Liang, 2004). Menurut Budiman dan Riyanto (2013) faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi Pendidikan, Informasi/Media Massa, Peterman, Sosial, Budaya & Ekonomi, Lingkungan, Pengalaman, Usia/umur

2.1.5 Skill

Skill atau yang biasa disebut Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan, maka kata “keterampilan” yang dimaksud adalah kata benda (Fauzi, 2010).

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010). Sedangkan menurut Hari Amirullah (2003) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran.

Menurut Singer (2000), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Menurut Hottinger (Hari Amirullah, 2003), keterampilan bergerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu: (a) keterampilan *phylogenetic*, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan.

Donald (dikutip dalam Sardiman, 2003) mengemukakan bahwa kemampuan adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya pikiran dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Hamalik (2016) kemampuan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan intrinsik adalah kemampuan yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid:
2. Kemampuan ekstrinsik adalah kemampuan yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional.

2.1.6 Keterlibatan Mahasiswa

Keterlibatan siswa adalah kombinasi dari keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran mereka agar mereka lebih mudah mengikuti pembelajaran, serta seberapa tinggi tingkat keterhubungan mereka dengan

fakultas dan rekan-rekan mereka (Axelson & Flick, 2010). Sinatra et al., (2015) berteori bahwa keterlibatan siswa berjalan di sepanjang kontinum dan mengidentifikasi beberapa dimensi keterlibatan termasuk perilaku, kognitif, dan emosional. Diyakini bahwa salah satu cara untuk meningkatkan persistensi mahasiswa *community college* adalah melalui peningkatan keterlibatan mahasiswa, atau kombinasi dari keterlibatan dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran mereka dan tingkat keterhubungan mereka dengan fakultas dan rekan-rekan mereka (Axelson & Flick, 2010)

2.1.5.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Belajar (Student Engagement)

a. *Friends*

Teman/sahabat lebih cenderung terlibat secara permanen di sekolah karena mereka adalah anak sekolah yang memiliki korelasi kuat dan dukungan dari sekelompok teman sebaya yang mungkin menghadapi bawahan mereka (Skinner et al., 2008).

b. Motivasi (Teori Penentuan Nasib Sendiri)

Motivasi merupakan kebutuhan psikologis dasar individu (Klem & Connell, 2004). Ketika kebutuhan psikologis dasar individu terpenuhi, siswa menjadi terlibat dalam pembelajaran.

c. Arah Tujuan (*Goal Direction*)

Arah Tujuan adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seorang individu dalam lingkungan kinerja (Kaplan dalam Pinrtich, 2003). Berbagai jenis arah tujuan yang dijelaskan oleh para ahli adalah: Arah Sasaran Kinerja (Mahesa, 2013), berarti menekankan suatu kemampuan atau kemampuan, dan bagaimana kemampuan itu dievaluasi oleh orang lain, seperti orang lain. Orientasi Tujuan Penguasaan

d. *Teacher Support* (Dukungan Guru)

Dukungan guru yang ditunjukkan kepada siswa dapat menghipnotis perilaku, emosi, dan kemampuan kognitif siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dukungan siswa oleh guru dapat menyebabkan partisipasi siswa, yang memiliki efek positif pada keberhasilan penelitian siswa (Wentzel & Fredricks, 2004)

2.1.5.2 Dimensi Keterlibatan Siswa

Connell (dikutip dalam Juwita et. al., 2015) keterlibatan peserta didik pada belajar (student engagement) terdiri berasal tiga dimensi, yaitu:

a. Keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*)

Mencakup siswa memiliki perjuangan untuk bisa menguasai suatu pengetahuan, intensitas, ketekunan pada menjalankan kegiatan akademik untuk mencapai keberhasilan akademik.

b. Keterlibatan emosi (*emotional engagement*)

Menggambarkan emosi positif siswa di proses pembelajaran. Keterlibatan emosi meliputi siswa antusias, menikmati, senang dan puas dalam menjalankan kegiatan akademik. Keterlibatan emosi diklaim krusial karena dapat menumbuhkan rasa keterikatan peserta didik terhadap instansi pendidikannya dan bisa menghipnotis kesediaan peserta didik untuk belajar.

c. Keterlibatan kognitif (*cognitif engagement*)

Merupakan keterikatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas mencakup, siswa memperhatikan atau fokus, berpartisipasi dan memiliki kesediaan untuk berusaha melebihi standar yang dimiliki.

2.1.7 Kepuasan Mahasiswa

Menurut Sopiadin (2010) mengemukakan kepuasan siswa merupakan suatu sikap positif siswa terhadap pelayanan proses belajar mengajar yang

dilaksanakan oleh guru karena adanya kesesuaian antara apa yang diharapkan dan dibutuhkan dengan kenyataan yang diterimanya. Jika pelayanan proses belajar mengajar yang diterima cocok dengan apa yang diharapkan oleh siswa, maka siswa akan merasa puas, dan jika pelayanan yang diterima tidak sesuai, maka siswa akan merasa tidak puas

Menurut Sopiadin (2010) Banyak hal yang dapat menimbulkan ketidakpuasan siswa, diantaranya adalah tidak sesuainya antara harapan siswa dengan kenyataan yang dialaminya, layanan pendidikan yang diterima siswa tidak memuaskan, perilaku personil sekolah yang kurang menyenangkan, suasana dan kondisi fisik bangunan dan lingkungan sekolah yang tidak menunjang untuk belajar, dan kegiatan ekstrakurikuler sekolah yang tidak menarik, serta prestasi siswa yang rendah.

Dengan mengukur tingkat kepuasan siswa, maka akan diketahui apakah fungsi dari perbedaan keterampilan yang dilakukan guru selama ini sudah sesuai dengan harapan siswa atau tidak.

Siswa dapat mengalami salah satu dari tingkat kepuasan yang umum yaitu:

- a. Jika kinerja di bawah harapan, siswa akan merasa tidak puas
- b. Jika kinerja sesuai harapan, siswa akan merasa puas
- c. Apabila kinerja melampaui harapan, siswa akan merasa sangat puas, senang bahagia.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan siswa merupakan sikap siswa atas terpenuhinya harapan dan kebutuhan siswa terhadap sekolah.

2.1.6.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Siswa

Menurut Sopiadin (2010) faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa dalam belajar adalah Imbalan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari perilaku belajar yang secara

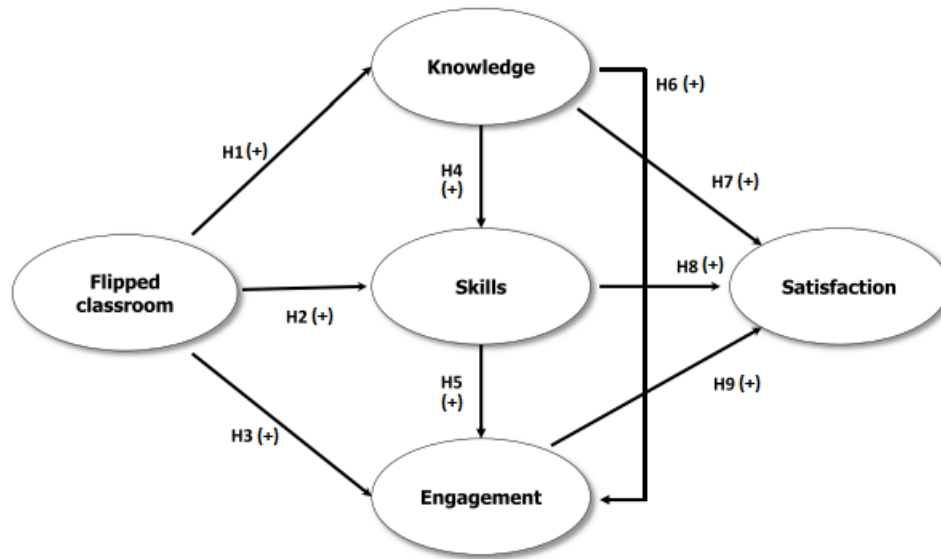
formal dinyatakan dalam bentuk nilai-nilai dari hasil evaluasi belajar: Rasa aman dalam pelaksanaan belajar: Kondisi belajar yang memadai, yaitu belajar dalam kondisi fisik dan sosial yang baik: kesempatan siswa untuk dapat mengembangkan diri demi masa depannya yang lebih baik, misalnya kesempatan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, kenaikan kelas dan kebebasan dalam mengemukakan pendapat: dan Hubungan pribadi, yaitu suasana terciptanya hubungan antarpribadi dalam lingkungan sekolah

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebuah penelitian terdahulu berjudul "*How the flipped classroom affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction.*" (Murillo-Zamorano et al., 2019) yang berisikan penelitian kepada 112 orang mahasiswa tentang penggunaan metode pembelajaran *flipped classroom* di pendidikan tinggi. *Flipped classroom* memiliki pengaruh terhadap pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan mahasiswa sehingga kepuasan mahasiswa dapat meningkat.

Selain itu, persepsi kualitas platform yang tinggi memperkuat hubungan positif antara motivasi otonom dan keterlibatan perilaku. (Latorre-Coscolluela et al., 2021) dalam sebuah penelitian terhadap 376 mahasiswa berjudul "Model Ruang Kelas Terbalik Sebelum dan Selama COVID 19: Menggunakan Teknologi untuk Mengembangkan Keterampilan di Abad 21." Ada tingkat kesepakatan yang tinggi di antara mereka tentang manfaat. Mempelajari kelas terbalik memberikan pengembangan keterampilan yang akan membantu di masa depan pribadi dan profesional. Keterampilan tersebut meliputi pembentukan karakter, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan, berpikir kritis, dan kreativitas.

2.3 Model dan Hipotesis Penelitian



Gambar 2. 1 Model Penelitian

Sumber: Murillo-Zamorano et al., (2019)

H1: *Flipped Classroom* berpengaruh positif terhadap *student's knowledge*

H2: *Flipped Classroom* berpengaruh positif terhadap *student's skill*

H3: *Flipped Classroom* berpengaruh positif terhadap *student's engagement*

H4: *Student's Knowledge* berpengaruh positif terhadap *student's skill*

H5: *Student's Skill* berpengaruh positif terhadap *student's engagement*

H6: *Student's Knowledge* berpengaruh positif terhadap *student's engagement*

H7: *Student's Knowledge* berpengaruh positif terhadap *student's satisfaction*

H8: *Student's Skill* berpengaruh positif terhadap *student's satisfaction*

H9: *Student's Engagement* berpengaruh positif terhadap *student's satisfaction*

2.3.1 Pengaruh *flipped classroom* terhadap *student's knowledge*

bagaimana penerapan kelas terbalik berdampak pada pengetahuan, telah dipertimbangkan secara luas dalam literatur, dengan sebagian besar studi menunjukkan efek positif yang dimiliki kelas terbalik terhadap pengetahuan yang diperoleh siswa. Membalik ruang kelas membantu siswa untuk lebih memahami dan mempersiapkan materi dan untuk mempelajari lebih lanjut tentang kursus (Baepler et al., 2014; González-Gómez et al., 2016; Sahin & Zeytuncu, 2015). Selain itu, siswa sendiri melaporkan bahwa kelas terbalik memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi di mana mereka membutuhkan lebih banyak dukungan dan membantu mereka untuk lebih siap menghadapi ujian (McLaughlin et al., 2014). Semua hasil ini juga tercermin dalam tinjauan literatur oleh Verleger (2013), yang menyimpulkan bahwa pembelajaran siswa lebih baik dengan kelas terbalik daripada dengan pendekatan tradisional. Baru-baru ini, Akçayir dan Akçayir (2018) mengungkapkan bahwa keuntungan yang paling sering dilaporkan dari kelas terbalik adalah peningkatan kinerja belajar siswa. Kelas terbalik biasanya membantu mereka mempersiapkan kuliah dan ujian, dengan persiapan ini tercermin dalam nilai akhir mereka (Ferreri & O'Connor, 2013).

2.3.2 Pengaruh *flipped classroom* terhadap *student's skill*

Literatur sebelumnya telah menemukan bahwa siswa di kelas terbalik mendapat manfaat dalam hal pengembangan dan perolehan keterampilan. Lebih tepatnya, Cinta et. al. (2014) menunjukkan bahwa siswa dalam konteks pembelajaran aktif ini mengembangkan tingkat kemampuan yang lebih tinggi untuk bekerja dalam kelompok (Karabulut-Ilgu et al., 2018). Menurut O'Flaherty & Phillips, (2015), kemampuan bekerja dalam kelompok dikembangkan oleh interaktivitas yang tercipta di dalam kelas sebagai hasil dari penerapan metode flipped. Selain itu, jika dibandingkan dengan kelas tradisional, Strayer, (2012) menemukan bahwa siswa di kelas terbalik lebih siap untuk bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dan bekerja

dalam kelompok. Literatur juga menunjukkan bahwa flipped classroom membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar sendiri (Baars & Wijnia, 2018; Cárdenas-Robledo & Peña-Ayala, 2018; Chen et al., 2014; Roach, 2014). Karena mereka dapat membahas materi dengan kecepatan mereka sendiri, dengan penekanan pada aspek-aspek yang mereka anggap merepotkan (Roach, 2014). Oleh karena itu, mereka memahami di mana mereka membutuhkan bantuan (Butt, 2014) dan kembali ke materi apa pun yang mungkin mereka lewatkan (Bergmann, Overmyer & Wilie, 2013). Penulis lain telah menunjukkan adanya hubungan positif antara membalik kelas dan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh (Botma et al., 2015; Roach, 2014). Misalnya, mereka dapat menjeda video dan melakukan latihan yang ada di dalamnya sebelum jawabannya terungkap. Akhirnya, literatur juga mencatat bahwa flipped classroom secara positif mempengaruhi kemampuan siswa untuk menganalisis dan mensintesis materi pelajaran (Song & Kong, 2017).

2.3.3 Pengaruh *flipped classroom* terhadap *student's engagement*

Untuk fokus pada hubungan antara ruang kelas terbalik dan keterlibatan siswa, penulis akan menyoroti studi ini dari Lage et al. (2000), yang menunjukkan bahwa siswa dalam pengalaman kelas terbalik tampak lebih terlibat dan merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Hung (2015) menyelidiki apakah kelas terbalik yang terstruktur penuh dan kelas terbalik yang semi-terstruktur memiliki efek signifikan pada keterlibatan belajar yang dirasakan peserta dibandingkan dengan kelas tradisional, menemukan bahwa hubungan seperti itu memang ada untuk kasus di mana metode membalik dikembangkan sepenuhnya di kelas. (Elmaadaway, 2018) juga meneliti efek yang dimiliki kelas terbalik terhadap keterlibatan, menemukan bahwa siswa yang terdaftar dalam kursus terbalik lebih terlibat daripada mereka yang menghadiri kuliah di bawah metode pengajaran tradisional. Baru-baru ini, Loveys and Riggs (2019) mengevaluasi keterlibatan siswa dalam dua program inti ilmu

pengetahuan sarjana, mengamati penurunan tingkat kegagalan yang signifikan dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan materi kursus.

2.3.4 Pengaruh *student's knowledge* terhadap *student's skill*

Perfetti (2013) menetapkan bahwa, jika seorang siswa harus memperoleh kompetensi membaca, dia harus sudah memiliki pengetahuan fonemik yang akan membantu mengembangkan kemampuan membaca. Root dan Ngampornchai (2013) menggambarkan kompetensi yang diperoleh siswa ketika mereka menghabiskan waktu singkat di luar negeri. Mereka mencatat bahwa siswa yang terbiasa dengan bahasa negara tujuan mengembangkan kemampuan untuk menjadi lebih fasih dalam bahasa tersebut. Namun, siswa tanpa pengetahuan bahasa sebelumnya mengembangkan jenis kemampuan lain untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa yang berbeda. Hasan (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pengetahuan pada pemahaman mendengarkan siswa dan pemahaman membaca mereka. Murillo-Zamorano dan Montanero (2018) menganalisis kompetensi sampel mahasiswa studi ekonomi dan bisnis dalam menyajikan konten akademik secara lisan. Pengetahuan siswa dalam hal kapasitas mereka untuk memberikan umpan balik sejawat, sebagai bagian dari proses penilaian sejawat, dipastikan efektif dalam meningkatkan keterampilan presentasi lisan. Temuan ini menunjukkan bahwa keberadaan pengetahuan yang tepat memang mempengaruhi keterampilan siswa.

2.3.5 Pengaruh *student's skill* terhadap *student's engagement*

Dampak keterampilan yang dikembangkan oleh siswa pada tingkat keterlibatan mereka. Misalnya, Wang dan Holcombe (2010) mencatat bahwa keterampilan tertentu, seperti rasa otonomi siswa di sekolah, berkontribusi positif terhadap serangkaian hasil, salah satunya adalah keterlibatan di kelas. Kahu (2013) membentuk serangkaian anteseden dan konsekuensi dari keterlibatan siswa. Di antara anteseden ini, keterampilan siswa dianggap sebagai salah satu aspek yang

mempengaruhi seberapa terlibatnya mereka. Penelitian yang lebih baru oleh Fredricks et al. (2016) dan Shernoff et al. (2016) juga meneliti hubungan antara kedua variabel tersebut. Fredricks et. al. (2016) melakukan serangkaian wawancara dengan siswa dan guru untuk menentukan persepsi mereka tentang keterlibatan dalam kaitannya dengan matematika dan sains. Beberapa temuan mereka menunjukkan bahwa, menurut siswa dan guru, keterampilan seperti memahami perspektif yang berbeda dan kemampuan untuk mengikuti ide orang lain atau menjelaskan isi kelas kepada rekan-rekan mereka merupakan indikator keterlibatan siswa. Para siswa juga menyebutkan bahwa bekerja dengan rekan-rekan mereka mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka. Shernoff et. al. (2016) meninjau serangkaian studi yang menganalisis hubungan antara keterlibatan dan keterampilan tertentu, menemukan bahwa aspek-aspek seperti adanya jenis hubungan yang mendorong di antara siswa atau kemampuan siswa untuk mandiri menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Connolly dan McGuinness (2018), bab. 7 mengeksplorasi keterampilan literasi digital kaum muda dalam konteks Eropa, menyelidiki di mana dan bagaimana keterampilan digital dapat mendukung inklusi, keterlibatan, dan partisipasi kaum muda di dunia digital. Sejalan dengan penelitian mereka, Hong et al. (2018) menyarankan bahwa perlu untuk memberikan upaya lebih lanjut untuk memahami pengaruh keterampilan digital pada keterlibatan siswa.

2.3.6 Pengaruh *student's knowledge* terhadap *student's engagement*

Akhirnya, penulis juga menganalisis hubungan antara pengetahuan dan keterlibatan. Literatur baru-baru ini telah menemukan hubungan antara dua elemen ini di mana pengetahuan secara langsung mempengaruhi keterlibatan (Fredricks et. al., 2016). Contoh dari hal tersebut adalah mempertimbangkan serangkaian aspek yang terkait dengan pengajaran matematika dan sains. Dalam kasus matematika, siswa menyatakan bahwa konsep yang mereka peroleh membuat mereka menjadi lebih terlibat karena cara subjek diajarkan mengharuskan mereka untuk "membangun

apa yang telah mereka pelajari". Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang mereka peroleh secara langsung memengaruhi keterlibatan mereka. Demikian pula, Shernoff et al. (2016) menemukan keterlibatan siswa menjadi fleksibel dan dipengaruhi oleh lingkungan belajar mereka, dan oleh karena itu mereka menganggap bahwa pengetahuan yang diperoleh dalam lingkungan belajar seperti itu dapat mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa. Zhao, Lin, Sun, Zheng, dan Yin (2018) menyelidiki apakah keragaman pengetahuan akan berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran kelompok kecil di kelas sains. Mereka menegaskan bahwa kelompok pengetahuan campuran memiliki perilaku, emosional, dan keterlibatan sosial yang lebih tinggi secara signifikan dan kinerja kelompok yang lebih baik daripada kelompok pengetahuan sebelumnya rendah.

2.3.7 Pengaruh *student's knowledge* terhadap *student's satisfaction*

Dalam menganalisis karakteristik yang dapat mempengaruhi kepuasan siswa, banyak penelitian berfokus pada karakteristik sosiodemografi siswa, seperti jenis kelamin atau usia (Hoang, 2016, Li, Marsh, & Rienties, 2016), atau pada variabel lingkungan (Liaw, 2008). Awidi dan Paynter (2019) menunjukkan bahwa kepuasan siswa dengan pengalaman belajar dikaitkan dengan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa. Terlepas dari keberadaan banyak literatur yang mempelajari berbagai elemen yang mempengaruhi tingkat kepuasan siswa, sejauh yang penulis ketahui, belum ada penelitian kuantitatif eksplisit tentang bagaimana pengetahuan yang diperoleh berdampak pada kepuasan. Namun, penulis percaya bahwa hubungan antara kedua variabel ini layak untuk dipelajari. Lombardini et. al. (2018) berpendapat bahwa penelitian lebih lanjut harus fokus pada "hubungan antara sejauh mana kursus dibalik dan dampaknya pada hasil belajar dan kepuasan siswa" (hal. 25). Dalam konteks ini, pendekatan hubungan ini dapat dibangun atas dasar studi menggunakan elemen-elemen yang terkait dengan kegiatan yang dikembangkan di kelas yang secara langsung dan positif mempengaruhi kepuasan, seperti kualitas dan

sikap staf pengajar, pelaksanaan dan karakteristik pembelajaran. kursus, metode pengajaran, lingkungan belajar, dan efektivitas pendidikan yang dicapai siswa (Hoang, 2016: Li et al., 2016: Lin, Lin, & Laffey, 2008: Marzo-Navarro, Pedraja Iglesias, & Rivera Torres, 2005). Penulis percaya bahwa semua elemen ini terkait dengan pengetahuan dan bahwa, jika mereka memiliki dampak positif pada kepuasan, maka pengetahuan juga akan secara langsung dan positif mempengaruhi kepuasan. Faktanya, penulis memahami bahwa pemahaman teoretis atau praktis dari suatu subjek memfasilitasi pemenuhan harapan, keinginan, dan kebutuhan seseorang: yaitu, itu meningkatkan kepuasan siswa.

2.3.8 Pengaruh *student's skill* terhadap *student's satisfaction*

Hubungan antara keterampilan yang dikembangkan oleh siswa dan kepuasan mereka telah dibahas secara luas dalam literatur (Eom & Ashill, 2016: Martín-Rodríguez, Fernández-Molina, Montero-Alonso, & González-Gómez, 2015: Liaw, 2008: Lin et al., 2008: So & Brush, 2008: Eom, et al., 2006: Swan, 2001). Untuk lebih spesifik, Eom et al. (2006) mempertimbangkan bagaimana kepuasan dipengaruhi oleh serangkaian variabel, beberapa di antaranya terkait dengan keterampilan siswa. Temuan mereka menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan secara signifikan mempengaruhi kepuasan siswa. Kuo, Walker, Belland, dan Schroder (2013) mempelajari beberapa prediktor kepuasan siswa, menunjukkan bahwa keterampilan seperti kemampuan untuk berinteraksi dengan instruktur atau dengan materi adalah prediktor yang baik dari kepuasan ini. Selain itu, Lin et al. (2008) menemukan bahwa kemampuan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain dan untuk mempertahankan diskusi aktif secara positif mempengaruhi kepuasan siswa. Lin et al. (2008) mengusulkan kelas terbalik dengan sistem diagnostik pembelajaran cerdas yang memberikan bukti bahwa siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih kuat, meningkatkan persepsi mereka tentang kesenangan yang diperoleh dari proses ini. Lopes and Soares (2018) mempelajari lingkungan kelas terbalik dengan

pendekatan yang berpusat pada siswa dan mengidentifikasi bahwa tingkat keberhasilan kelas lebih tinggi daripada yang diperoleh di kelas tradisional dalam hal keterampilan siswa untuk lebih bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

2.3.9 Pengaruh *student's engagement* terhadap *student's satisfaction*

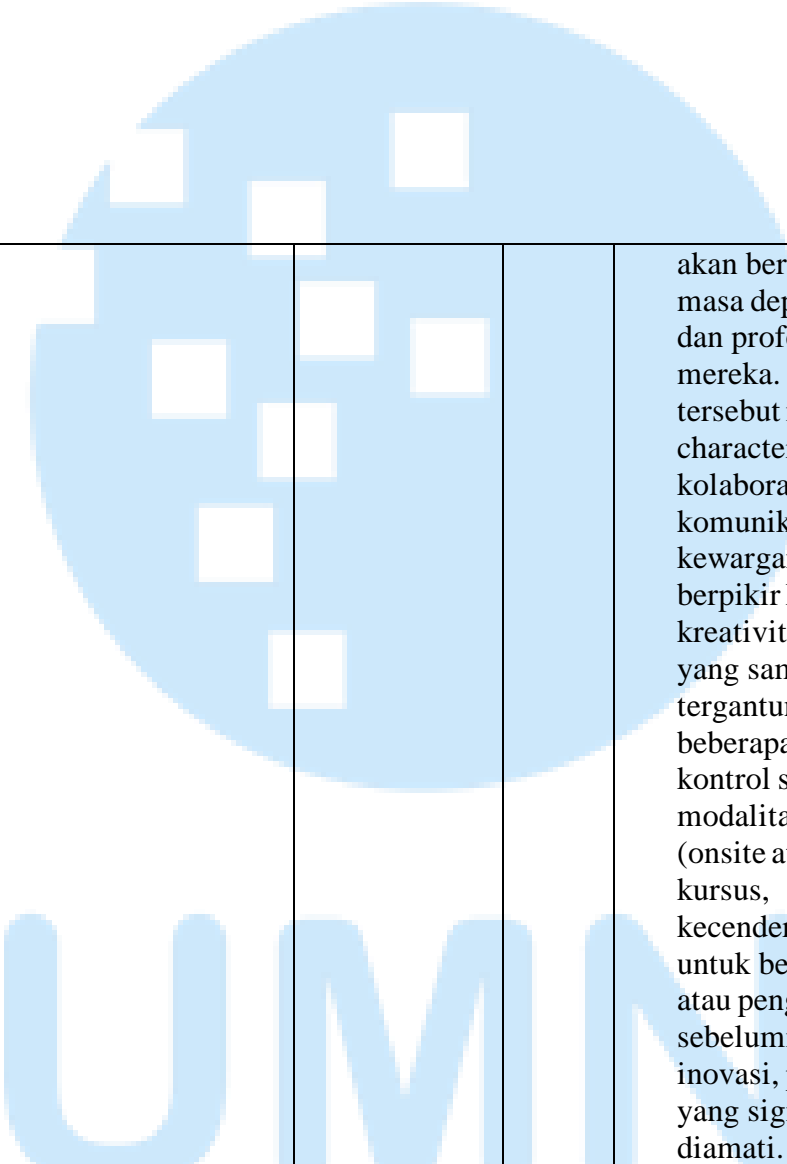
Penulis memeriksa apakah keterlibatan terkait dengan kepuasan siswa. Adanya hubungan positif antara dua konstruksi ini telah didokumentasikan dengan baik dalam literatur (Kahu, 2013; Chen, Gonyea, & Kuh, 2008; Eom et al., 2006). Pemuasan kebutuhan psikologis dasar di sekolah, keterlibatan perilaku, dan prestasi akademik membentuk sistem yang kompleks dan dinamis di kalangan siswa sekolah dasar (Wang et al., 2018). Eom, Wen & Ashill (2006), misalnya, mengidentifikasi keterlibatan sebagai pembelajaran melalui serangkaian interaksi yang dirasakan – antara peserta dan materi, antara peserta dan instruktur, dan di antara peserta itu sendiri – menemukan bahwa kepuasan pengguna dipengaruhi oleh keberadaan sejumlah besar interaksi semacam itu, yaitu dengan keterlibatan. Pendekatan lain untuk keterlibatan adalah yang diberikan oleh Chen et al. (2008), untuk siapa itu dapat mengambil banyak bentuk, termasuk interaksi siswa dengan fakultas atau persepsi mereka tentang lingkungan belajar yang mendukung. Semua bentuk keterlibatan ini terkait dengan hasil yang diinginkan dari pendidikan tinggi, di antaranya adalah kepuasan. Kahu (2013) menemukan bahwa keterlibatan dilihat sebagai konstruksi yang menangkap elemen-elemen seperti waktu yang didedikasikan untuk tugas, integrasi sosial dan akademik, dan praktik pengajaran, yang semuanya terkait dengan kepuasan dan prestasi siswa. Gray dan Di Loreto (2016) juga menemukan pengaruh positif keterlibatan siswa terhadap kepuasan siswa.

2.4 Tabel Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 2 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Publikasi	Tahun	Temuan Inti	Manfaat Penelitian
1	Luis R. Murillo-Zamorano, José Ángel López Sánchez, Ana Luisa Godoy-Caballero	<i>How the flipped classroom affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction</i>	ScienceDirect	2019	1. Data Penelitian dikumpulkan dengan survei yang dilakukan oleh 112 orang mahasiswa tentang penyajian proposal kelas terbalik yang berhasil di pendidikan tinggi untuk lebih memahami pengaruhnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan mahasiswa sehingga kepuasan mahasiswa dapat meningkat.	Sebagai acuan untuk jurnal utama, model penelitian, hipotesis penelitian, dan measurement.

					<ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Flipped Classroom</i> berpengaruh positif terhadap <i>skill, knowledge, dan engagement</i> mahasiswa. 3. <i>Student's skill, engagement dan knowledge</i> berpengaruh positif terhadap <i>student satisfaction</i> 	
2	Latorre-Coscolluela et al.,	<i>Flipped Classroom model before and during covid-19: using technology to develop 21st century skills</i>	Emerald Insight	2021	<ol style="list-style-type: none"> 1. data penelitian dikumpulkan dengan cara pengumpulan data kuantitatif dengan 376 mahasiswa mengisi survey kuesioner. 2. Terdapat kesepakatan yang tinggi di antara siswa tentang manfaat atau efektivitas desain pembelajaran dengan <i>Flipped Classroom</i> terhadap pengembangan keterampilan yang 	Sebagai jurnal pendukung



					<p>akan berguna untuk masa depan pribadi dan profesional mereka. Kompetensi tersebut meliputi character building, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan, berpikir kritis dan kreativitas. Pada saat yang sama, dan tergantung pada beberapa variabel kontrol seperti modalitas pengajaran (onsite atau online), kursus, kecenderungan untuk berinovasi atau pengalaman sebelumnya dengan inovasi, perbedaan yang signifikan juga diamati.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

Sumber: Murillo-Zamorano et al. (2019) dan Latorre-Coscolluela et al. (2021)