

**Penerapan Metode Blended Learning Versi Flipped Classroom Untuk
Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi di Masa Pandemi Covid-19
Pada Kelas X Ips 3 SMAN 2 Pangkalan Kerinci Tahun 2022**

Lasma Udur Simanjuntak

SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci

Email: Lasmaudur732@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Geografi dengan metode Blended Learning versi Flipped Classroom. Adapun rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti adalah : "Apakah dengan menggunakan metode Blended Larning versi Flipped Classroom dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Penelitian ini diterapkan di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, di Kelas X IPS 3, sedangkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah tahun 2022 pada semester genap. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS 3 sebanyak 29 orang siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian menentukan aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indicator motivasi belajar dan hasil belajar. Hasil penelitian pada bab-bab yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode Blended Larning versi Flipped Classroom dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, mata pelajaran Geografi pada pokok bahasan menganalisis Dinamika Kependudukan di Indonesia. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I motivasi dan hasil belajar kognitif siswa meningkat dari 53,33 % siswa mencapai nilai KKM dan setelah tindakan pada siklus II ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi 93,10 % telah mencapai nilai KKM.

Kata Kunci: *Motivasi belajar, hasil belajar, Metode Blended Larning versi Flipped Classroom, Matapelajaran Geografi*

Abstract

This study aims to increase motivation and learning outcomes of Geography with the Flipped Classroom version of the Blended Learning method. The formulation of the problem that has been compiled by the researcher is: "Can using the Flipped Classroom version of the Blended Larning method increase the motivation and learning outcomes of Class X IPS 3 students at SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, Pelalawan Regency. This research was implemented at SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, in Class X IPS 3, while the implementation time of classroom action research was 2022 in the even semester. The subjects of this research were 29 students of Class X IPS 3 as many as 29 students. Data analysis used descriptive qualitative analysis. The research determines the observed aspects of each indicator of learning motivation and learning outcomes.

The results of the research in the chapters that have been discussed can be concluded that using the Flipped Classroom version of the Blended Larning method can increase the motivation and learning outcomes of Class X IPS 3 students at SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci, the subject of Geography on the subject of analyzing Population Dynamics in Indonesia. After taking action in the first cycle, students' motivation and cognitive learning outcomes increased from 53.33% of students achieving the KKM score and after the action in the second cycle there was an increase in motivation and student learning outcomes to 93.10% had achieved the KKM score.

Keywords: *Learning motivation, learning outcomes, Flipped Classroom version of Blended Larning Method, Geography Subject*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan diperoleh sepanjang hidup. Pendidikan dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah. Hal ini sesuai dengan

pengertian pendidikan menurut Redja Mudyaharjo (2012: 11) yaitu: "Pendidikan dapat diartikan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang." Menurut Mulyasa (2007), pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Selain itu, *education games* juga dapat memvisualisasikan suatu permasalahan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

Masalah yang terkait dengan pembelajaran menurut Sukmadinata (2009), terkait dengan pemahaman siswa terhadap konsep/teori yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan, efektivitas dan efisiensi pembelajaran akan rendah sehingga prestasi belajar rendah. Oleh karena itu perlu dicari upaya yang sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, agar dapat meningkatnya hasil belajar siswa. Geografi merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Objek studi geografi adalah segala fenomena di permukaan bumi yang dikaji melalui sudut pandang keruangan, kelingkungan, dan kompleks kewilayahan. Materi dalam mata pelajaran geografi kebanyakan tentang sejarah dan proses alami di bumi sehingga akan menjadi abstrak jika hanya diterangkan melalui lisan. Siswa akan lebih memahami sejarah dan proses-proses alami apabila menggunakan ilustrasi yang menarik dan nyata. Materi geografi sangat luas dan mencakup seluruh fenomena di bumi untuk mendidik siswa agar mengenali lingkungan alam, mulai dari yang terkecil (keluarga) hingga yang terbesar (alam semesta). Banyak sekali nilai-nilai karakter yang dapat diajarkan kepada siswa melalui materi geografi, mulai dari ketuhanan, cinta lingkungan, hingga peduli sesama.

Berdasarkan pengamatan penulis Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang besar bagi para pendidik di seluruh Indonesia. Pembelajaran daring adalah salah satu model pembelajaran yang kami lakukan di masa pandemi ini. Jelas terlihat sulit untuk di fikirkan, namun penerapan model pembelajaran daring ini tentu menuntut dari banyaknya pihak yang terlibat, yaitu: Guru; Peserta Didik, dan Orang tua. Pembelajaran daring di tengah pandemic ini memiliki dilema tersendiri, bagaimana caranya untuk mengukur pencapaian materi satu ke materi berikutnya, sedangkan pembelajaran daring inilah salah satu dari pencegahan pemutus mata rantai penularan virus Covid-19. Belajar dari rumah sudah menjadi bagian dari *New Normal* dalam menjalani kehidupan di masa pandemi covid-19. Namun kendala infrastruktur dalam pendidikan dan technology yang mungkin di setiap daerah perlu beradaptasi dengan cepat.

Guru adalah garda terdepan untuk menyelamatkan masa depan, mungkin di masa pandemic ini tidak banyak guru, atau bahkan peserta didiknya mulai mengeluh dengan suasana belajar mengajar yang entah sampai kapan kondisi ini akan berakhir. Namun ada kalanya semua yang di anggap sulit; semua yang dianggap tabu;, nyatanya kami mampu. Sebuah problem menjadikan stimulus bagi kami untuk berfikir aktif, kreatif, inovatif, sehingga keberhasilan itu menjadi wadah untuk bisa terus berkarya dengan technology yang ada. Tekhnoogy juga membawa kami untuk terus mencoba dan menggali informasi agar apa yang disampaikan dalam pembelajaran dipahami oleh peserta didik bahkan orang tuapun terlibat dalam pembelajaran daring ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian saintifik, sebab bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, menggunakan metode blended learning versi flipped classroom dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci Tahun Pelajaran 2022. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS3 Mata Pelajaran IPS. Instrumen pengumpulan data adalah penilaian per siklus. Penilaian per siklus digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah diterapkannya metode Blended Larning versi Flipped Classroom pada pembelajaran Geografi, ada peningkatan kualitas hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut meliputi :

1. Peningkatan Perasaan Puas pada Siswa

Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, ada peningkatan rasa puas pada diri siswa. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, peningkatan rasa puas siswa dapat dilihat dari ekspresi wajah dan reaksi spontan siswa seperti tertawa ataupun bertepuk tangan. Siswa juga terlihat lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Disamping itu, berdasarkan hasil refleksi baik secara tertulis maupun lisan, sebagian besar siswa menyatakan senang mengikuti proses pembelajaran. Pada pembelajaran siklus II, dari hasil refleksi, hampir semua siswa menyatakan lebih senang mengikuti proses pembelajaran siklus kedua. Siswa juga menyatakan lebih puas dengan hasil pembelajaran yang dicapainya.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Mengacu pada penilaian sebenarnya (Authentic Assesment) hasil belajar yang diambil meliputi tiga penilaian yaitu: (1) penilaian Psikomotorik (unjuk kerja); (2) Penilaian Afektif (minat); dan (3) penilaian Kognitif (pemahaman dan pengetahuan). Untuk lebih jelasnya tentang hasil belajar tersebut penulis uraikan sebagai berikut:

a. Penilaian Psikomotorik

Penilaian psikomotorik ini dilakukan 2 kali penilaian yaitu pada materi menghitung mobilitas penduduk dan tenaga kerja, Menghitung pengolahan dan analisis data kependudukan dan Mengidentifikasi sumber data kependudukan, pada (siklus I) dan Mengidentifikasi mobilitas penduduk dan tenaga kerja, Menghitung pengolahan dan analisis data kependudukan dan Mengidentifikasi sumber data kependudukan dan hasilnya didiskusikan antar kelompok pada (siklus II), penilaian ini dilihat dari aspek kegiatan keaktifan dalam memberikan tanggapan dan laporan hasil tugas diskusi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Nilai Psikomotor Pada Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	0 – 49	-	-
2.	50 – 59	2	6,89
3.	60 – 69	14	48,28
4.	70 – 79	10	34,48
5.	80 – 100	3	10,35
	Jumlah	29	100

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa persentase siswa yang mendapatkan nilai yang berkisar 50 – 59 berjumlah 6,89 %, untuk nilai yang berkisar 60 – 69 berjumlah 48,28 %, 70 – 79 berjumlah 34,48 % dan untuk nilai yang berkisar 80 – 100 berjumlah 10,35 %, ini menunjukkan bahwa pada siklus I siswa belum optimal dan serius dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk itu guru melakukan refleksi diri dalam mengatasi permasalahan ini, dari hasil refleksi tersebut guru melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus II.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka diperoleh data hasil penilaian psikomotor untuk materi yang berbeda. Penilaian hasil psikomotorik pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Nilai Psikomotor Pada Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	0 – 49	-	-
2.	50 – 59	-	-
3.	60 – 69	9	31,03
4.	70 – 79	14	48,27
5.	80 – 100	6	20,70
	Jumlah	29	100

Pada siklus II ini mengalami peningkatan yang sangat drastis, nilai yang diperoleh adalah berkisar antara nilai 60 sampai nilai 100, untuk nilai dibawah 60 tidak ada sama sekali, yang mendapat nilai 60-69 sebanyak 31,03%, nilai 70 – 79 sebanyak 48,27% dan memperoleh nilai 80 – 100 sebesar 20,70%, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah dapat mengikuti model pembelajaran blended learning versi flipped classroom melalui aplikasi google clasroom, yang semakin menambah antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Penilaian Afektif

Penilaian afektif ini untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi, Penilaian afektif ini dinilai selama rentang waktu kegiatan belajar mengajar pada mapel tersebut. Adapun rekapitulasi penilaian afektif dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3 Hasil Penilaian Afektif Siswa

No.	Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	A	11	37,93
2.	B	16	55,17
3.	C	2	6,9
4.	D	-	-
5.	E	-	-

Dari tabel diatas menunjukkan tingginya minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Sikap ini tercermin pada tingginya nilai afektif siswa pada mata pelajaran Geografi. Secara kuantitatif, suasana pembelajaran dirasakan lebih kondusif dibandingkan sebelum dilakukannya tindakan. Hal ini dirasakan baik oleh siswa maupun guru yang dipantau dari observasi KBM. Suasana pembelajaran yang lebih kondusif terlihat pada hubungan kerjasama antar personal siswa dalam kelompok, spontanitas siswa dan diskusi berkembang sehingga hambatan komunikasi antara guru dan siswa berkurang. Suasana pembelajaran yang kondusif menunjang terciptanya iklim belajar yang lebih baik di lingkungan sekolah serta memberikan motivasi pada rekan guru lain untuk lebih terbuka dengan siswa, kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran, lebih bersahabat dengan siswa tanpa meninggalkan wibawa guru.

c. Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif ini dapat dibagi menjadi penilaian individu dan penilaian kelompok. Penilaian individu didasarkan atas nilai ulangan harian yang diberikan sedangkan nilai kelompok didasarkan atas nilai ulangan individu yang dikonversi untuk:

1). Penilaian Individu

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode Blended Larning versi Flipped Classroom pada mata pelajaran Geografi pada siklus I, diperoleh hasil penilaian

kuis/ulangan untuk per individu seperti tergambar pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Nilai Ulangan Harian Pada Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	0 – 50	-	-
2.	51 – 60	2	6,90
3.	61 – 70	11	37,93
4.	71 – 80	10	34,48
5.	81 – 90	4	13,79
6.	91 - 100	2	6,9
	Jumlah	29	100

Dari tabel diatas terlihat bahwa persentase anak yang mendapatkan nilai yang berkisar antara 0 – 50 tidak ada, sedangkan nilai yang berkisar antara 51 – 60 berjumlah 6,9 %, nilai yang berkisar antara 61 – 70 berjumlah 37,93 % dan nilai yang berkisar 71 – 80 berjumlah 34,48 %. , nilai 81 - 90 berjumlah 13,79 %, kemudian nilai berkisar 91 – 100 berjumlah 6,9 %. Berdasarkan nilai standar yang telah ditentukan yaitu standar KKM nya adalah 75 maka, dari hasil penilaian pada siklus I ini dapat dilihat bahwa 44,83 % siswa dinilai belum berhasil. Setelah dilakukan refleksi oleh guru dan siswa kesalahan pada siklus I ini akan diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus ke II dapat ditampilkan Table hasil nilai ulangan harian dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Nilai Ujian Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	0 – 50	-	-
2.	51 – 60	-	-
3.	61 – 70	2	6,9
4.	71 – 80	12	41,38
5.	81 – 90	10	34,48
6.	91 - 100	5	17,24
	Jumlah	29	100

Pada penilaian siklus II ini terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan pada siklus I, ini dapat ditunjukkan dari nilai ulangan harian yang ditampilkan pada tabel diatas yaitu nilai yang diperoleh tidak ada yang dibawah KKM = 75. Masih ada 6,9 % nilai yang belum mencapai nilai KKM yaitu pada rentang nilai 61 – 70. Nilai siswa yang memperoleh 71 – 80 berjumlah 41,38 % dan nilai 81 – 90 berjumlah 34,48 % sedangkan untuk nilai yang berkisar 91 – 100 berjumlah 17,24 %. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai kognitif pada siswa sebesar 93,10 %.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dilakukan selama penelitian, dapat disimpulkan hal-hal berikut :

1. Penerapan metode Blended learning versi Flippet Clasroom melalui aplikasi Google classroom dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 Di SMAN 2 Pangkalan Kerinci pada pelajaran

Geografi. Hal ini ditandai dengan semakin berkualitasnya aktifitas dan respon siswa dalam memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru, meningkatnya kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa serta hasil belajar yang diperoleh siswa. Peningkatan tersebut meliputi: (a) meningkatnya minat dan perhatian siswa terhadap materi bahasan yang dipelajari (b) meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (c) meningkatnya kerjasama antar siswa dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran dalam kelompok, (d) meningkatnya semangat belajar siswa di kelas selama proses pembelajaran, (e) meningkatnya dan keterlibatan siswa siswa dalam kelompok selama proses pembelajaran, dan (f) meningkatnya rasa senang dalam belajar dikelas. Secara umum, peningkatan kualitas proses belajar siswa tampak pada munculnya kegairahan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Dengan metode Blended learning versi Flippet Classroom melalui aplikasi Google classroom guru mendapatkan kemudahan dalam berkreasi dan berinovasi pada pembelajarannya, lebih efektif dan efisien waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran, berpikir secara efektif dalam menyelesaikan masalah sederhana berhubungan dengan masalah-masalah peluang usaha secara kualitatif, melakukan analisis kuantitatif menggunakan data pengamatan pada siswa, sebagai fasilitator dan observer yang baik dan berhasil merangsang kemampuan bernalar siswa dan lebih berhasil menanamkan sikap-sikap positif kepada siswa.
3. Peningkatan kualitas proses pembelajaran Geografi, setelah diterapkan metode Blended learning versi Flippet Classroom melalui aplikasi Google classroom learning, kualitas hasil belajar siswa juga meningkat. Peningkatan tersebut meliputi: (a) meningkatnya perasaan puas pada siswa dan (b) meningkatnya hasil belajar nilai psikomotor, afektif serta koognitif pada diri siswa. Dengan menggunakan metode Blended learning versi Flippet Classroom melalui aplikasi Google classroom dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas X IPS 3 di SMAN 2 Pangkalan Kerinci mata pelajaran Geografi pada pokok bahasan Dinamika Kependudukan di Indonesia dengan menggunakan Blended learning versi Flippet Classroom melalui aplikasi Google classroom. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I motivasi dan hasil belajar kognitif siswa meningkat dari 53,33 % siswa mencapai nilai KKM dan setelah tindakan pada siklus II ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi 93,10 % telah mencapai nilai KKM, dengan data yaitu nilai yang diperoleh tidak ada yang dibawah KKM = 75. Masih ada 6, % nilai yang belum mencapai nilai KKM yaitu pada rentang nilai 61 – 70. Nilai siswa yang memperoleh 71 – 80 berjumlah 41,38 % dan nilai 81 – 90 berjumlah 41,38 % sedangkan untuk nilai yang berkisar 91 – 100 berjumlah 17,24 %. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai kognitif pada siswa sebesar 93,10 %

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2008). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : Bumi Aksara

<https://adoc.pub/materi-geografi-kelas-x-semester-2.html>

<https://sibatik.kemdikbud.go.id>, *Model Pembelajaran Blended Learning*

Indrawati, 2008. *Penilaian Berbasis Kelas*. Bandung : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam Depdikna.

Muthmainah, Siti. Model Pembelajaran Flipped Classroom (PDF daring). Tautan:https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_2.

Nasution. 1992. *Berbagai pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; Bumi Aksara.

Suciati. 1995. *Teori Motivasi dan Penerapannya dalam Proses Belajar Mengajar (ARCS- Model)*. Jakarta: Depdikbud

TeachThought Staff. 2020. *The Definition Of Blended Learning (daring)*. Tautan: <https://www.teachthought.com/learning/the-definition-of-blended-learning>

Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*

Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Watson, J., 2008. *Blended Learning: Convergence between Online and Face-to-Face Education*. USA: North American Council for Online Learning