

## MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM

Udik Pudjianto<sup>1</sup>, Nia Saurina<sup>2</sup>, Firman Hadi<sup>3</sup>, Anang Kukuh Adisusilo<sup>4</sup>

<sup>1</sup> BPPAUD & DIKMAS Jawa Timur

<sup>2,3,4</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

udik.its@gmail.com<sup>1</sup>, niasaurina@gmail.com<sup>2</sup>,

firmanp83@gmail.com<sup>3</sup>, anang@anang65.web.id<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran simulasi digital menggunakan metode pembelajaran flipped classroom pada siswa kelas X SMK GIKI 1 Surabaya tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa menggunakan flipped classroom berbantuan media youtube. Sebanyak 35 siswa X IPA 1 dilibatkan dalam penelitian tindakan kelas ini. Hasil dari penelitian adalah motivasi siswa terhadap pembelajaran melalui media youtube pada siklus I motivasi siswa mengalami peningkatan yaitu 65,3%. Hasil belajar siswa diukur dari hasil evaluasi diperoleh 65,5%. Pada siklus II dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus pertama dari segi perencanaan, tindakan dan observasi. Adapun hasil pengamatan peningkatan motivasi siswa 82% dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80,2%.

**Katakunci:** Flipped Classroom, Penelitian Tindakan Kelas, Simulasi Digital, youtube

### ABSTRACT

This study aims to determine student learning motivation in digital simulation subjects using the flipped classroom learning method in class X students of SMK GIKI 1 Surabaya in the academic year 2019/2020. Type this research is Classroom Action Research (CAR). This study aims to measure student motivation to use flipped classrooms assisted by YouTube media. A total of 35 students of X Natural Science 1 were involved in this class action research. The results of the study were students' motivation towards learning through YouTube in the first cycle the students' motivation increased by 65.3%. Student learning outcomes are measured from the evaluation results obtained 65.5%. In cycle II, it is not much different from the first cycle in terms of planning, action and observation. The results of observations increased 82% student motivation and increased student learning outcomes by 80.2%.

**Keywords:** Flipped Classroom, Class Action Research, Digital Simulation, youtube

### PENDAHULUAN

Materi pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tersusun secara hirarki mulai dari konsep-konsep dasar sampai pada konsep-konsep yang kompleks. Selain itu seringkali pembelajaran didahului dengan konsep terdahulu dan dilanjutkan dengan praktik terhadap pembelajaran. Jika siswa dapat

mengkaitkan antara konsep satu dengan konsep lainnya, maka siswa tersebut telah memiliki pemahaman yang utuh terhadap konsep tersebut, jika tidak maka menyebabkan proposisi yang salah sehingga menimbulkan terjadinya kesalahan dalam memahami konsep. Suatu pemahaman konsep menurut pandangan pembelajaran generatif

dapat terbentuk dalam ingatan apabila terjadi hubungan bermakna antara informasi baru dengan struktur kognitif yang telah ada. Konsep yang baru terbentuk dapat dievaluasi dan diuji dengan aspek ingatan yang lainnya yang pada akhirnya dapat dipahami (Mawaddah dan Anisah, 2015).

Teknologi dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran, mendukung pengaturan komunikasi, menilai kegiatan pembelajaran, mengelola sumber daya dan menciptakan bahan pembelajaran (Che Ku Nuraini, Faaizah, & Naim, 2014). Teknologi telah menunjukkan banyak karakteristik baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa (Keller & Suzuki, 2004). Hakekat pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan upaya penataan (Degeng, 2008).

Youtube adalah situs berbagai video yang sangat populer hingga saat ini. Sekitar 100.000 video ditonton setiap harinya di Youtube. Setiap 24 jam ada 65.000 video baru diunggah ke Youtube. Setiap bulannya Youtube dikunjungi oleh 20 juta penonton dengan mayoritas kisaran usia antara 12 tahun sampai 17 tahun (Burke, Snyder, & Rager, 2009). Youtube memang bukan situs berbagai video pendidikan, namun pada perkembangannya Youtube meluncurkan layanan khusus untuk pendidikan ([www.youtube.com/edu](http://www.youtube.com/edu)) pada tahun 2009. Keuntungan pembelajaran dengan video adalah

menghadirkan representasi gambar dan suara dari sebuah gagasan atau peristiwa kepada pembelajar di kelas. Youtube adalah salah satu layanan berbagi video di internet yang paling populer saat ini (Snelson, 2011).

Simulasi digital merupakan salah mata pelajaran baru semua kompetensi keahlian pada kurikulum 2013, juga dalam Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun mengalami perkembangan, dari media cetak dalam bentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara online. Internet memiliki banyak fasilitas yang memungkinkan terbentuknya suatu sistem pembelajaran yang baru atau yang lebih populer disebut pembelajaran berbasis web atau e-learning

Ada lima kompetensi dasar yang dipelajari dalam pelajaran simulasi digital yaitu komunikasi dalam jaringan (komunikasi daring), kelas maya, presentasi video, simulasi visual, buku digital. Komunikasi daring merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran simulasi digital. Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk merubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek

tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000). Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002). Komunikasi virtual atau komunikasi online adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui cyberspace atau biasa disebut dunia maya.

Kondisi saat ini dalam kegiatan pembelajaran Simulasi Digital di SMK GIKI 1 Surabaya Kelas X IPA 1 adalah:

- kemampuan guru untuk menjelaskan konsep, menguasai konsep, menggunakan media kurang optimal, hal ini dapat dilihat bahwa murid telah melakukan unggah tugas ke Youtube hanya saja guru tidak memberikan komentar ataupun view ke channel youtube siswa;
- kemampuan siswa berdiskusi belum maksimal;
- hasil evaluasi akhir yang dilakukan oleh guru hanya evaluasi kognitif;
- soal test belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tertera pada RPP;
- aktifitas belajar siswa kurang optimal, ini diperkuat dengan rendahnya kemampuan berdiskusi;
- hasil belajar siswa sebagian besar masih rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum(KKM), ini diperkuat hasil ulangan harian Kompetensi Dasar (KD) menerapkan komunikasi dalam jaringan kelas kelas X semester 1 Tahun pelajaran 2019/2020. Dari 36 siswa yang mencapai KKM 75 hanya 45% atau sebanyak 16 siswa. Berikut pencapaian hasil belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran simulasi digital Tahun pelajaran 2019/2020, seperti tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Siswa Pada Semester 1 Simulasi Digital

No	Kompetensi Dasar	$\Sigma$ Tuntas	$\Sigma$ Tidak Tuntas	KKM
1	Menerapkan Komunikasi daring (Online)	35%	65%	75
2	Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online)	37%	63%	75
3	Memahami kelas maya.	72%	28%	75
4	Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya	77%	23%	75
5	Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	76%	24%	75

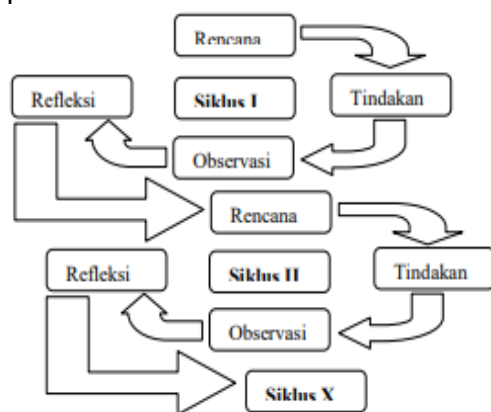
Sumber: Dokumen Evaluasi Sekolah, SMK GIKI 1 Surabaya

Menurut Educause (Educause, 2012) *flipped classroom* merupakan suatu metode pembelajaran pedagogik dimana waktu pelaksanaan kegiatan tatap muka di kelas dan pengerjaan tugas dibalik. Video singkat tentang materi pelajaran disimak oleh siswa di rumah sebelum mereka mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas dikhususkan untuk mengerjakan tugas-tugas berupa latihan, simulasi, proyek atau diskusi. Penggunaan video pelajaran menjadi karakteristik dalam *flipped approach*. Herreid dan Schiller (Herreid, 2013) memaparkan bahwa *flipped approach* dianggap menarik karena melibatkan penggunaan internet termasuk video dan audio yang dinarasikan oleh

tokoh-tokoh yang berkompeten. Video ini dapat dibuat sendiri oleh guru kemudian diunggah secara online atau guru dapat memilih video yang sudah ada di *channel youtube*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode pembelajaran Flipped Classroom, selanjutnya disingkat PTK. Subiyantoro & Mulyani (Subiyantoro, 2017) menyebut PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK  
(Kemmis and Taggart, 1992)

Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan penjelasan Subiyantoro & Mulyani (Subiyantoro, 2017) pada tahap perencanaan, kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam

meningkatkan motivasi belajar melalui youtube, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap tindakan, di luar jam pelajaran tatap muka, sebelum siklus 1 dimulai, siswa dan menyimak video pembelajaran melalui youtube dengan materi persebaran fauna di dunia. Sebelum tatap muka siklus 2 video yang ditonton tentang persebaran flora di dunia. Guru juga memberikan video secara langsung kepada siswa untuk membantu kesulitan bagi siswa yang tidak memiliki akses internet. Lamanya video yang diamati siswa tidak melebihi 20 menit setiap video. Pada saat tatap muka di dalam kelas, siswa diberi kesempatan untuk bertanya, mendiskusikan konsep yang belum dipahami, juga menyamakan persepsi tentang materi yang sudah diperoleh sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian. Pertama, prestasi belajar siswa dikumpulkan menggunakan tes kognitif. Kedua, motivasi belajar siswa dijangar dengan menggunakan angket.

Observasi yang dilaksanakan oleh tim peneliti dalam penelitian ini adalah bersifat langsung. Secara langsung peneliti mengamati aktivitas belajar yang dilaksanakan siswa siklus I dan siklus II. Lembar observasi digunakan untuk mengamati antara lain pelaksanaan tindakan, aktifitas belajar siswa, serta suasana dan kelancaran belajar. Tujuan

pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangtepatan pelaksanaan tindakan.

Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolabolator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Pedoman wawancara digunakan untuk acuan dalam melakukan wawancara terhadap siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria yang telah ditentukan telah tercapai. Dokumentasi Teknik ini digunakan untuk mencari tahu kondisi awal siswa. Pada kondisi awal siswa mendengarkan guru dengan baik atau tidak dan motivasi siwa tersebut rendah atau tinggi. Untuk mengukur ketercapaian tujuan penelitian dirumuskan indikator bahwa 70% siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar Simulasi Digital kelas X SMK GIKI 1 Surabaya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Faktor pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran yaitu faktor dari guru dan motivasi siswa itu sendiri. Menurut Clayton Alderfer (Nashar, 2004) Motivasi merupakan kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai hasil dan tujuan tertentu. Apabila seseorang memiliki motivasi untuk

belajar maka siswa tersebut dengan baik melakukan aktifitas belajar dan memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Motivasi siswa dapat meningkatkan keinginan siswa belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya, dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2014). Motivasi belajar dikemukakan oleh A.M. Sardiman (Sardiman, 2007) yaitu keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan subyek belajar dapat tercapai.

Pada penelitian ini melakukan dua kali siklus yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **Siklus I**

1. Perencanaan - Pada tahap perencanaan dirancang perangkat dan instrumen pembelajaran (rencana pembelajaran menggunakan media youtube, soal evaluasi, angket motivasi dan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran. Observer yang diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran ada 2 orang. Sebelum pembelajaran berlangsung observer diberi arahan dalam mengisi lembar observasi, observer juga mengamati proses pembelajaran yang berlangsung.
2. Tindakan - Tahap tindakan proses pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang

digunakan dalam tindakan terbagi dalam tiga tahap yaitu : kegiatan awal , kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Observasi - Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai observer. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara objektif tentang perkembangan proses dan pengaruh tindakan yang dipilih terhadap pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan pokok bahasan partikel materi melalui media youtube.
4. Refleksi - Ketika dilakukan tindakan, motivasi siswa terhadap pembelajaran melalui media youtube diukur menggunakan angket motivasi siswa, hasil yang diperoleh ternyata pada siklus I motivasi siswa mengalami peningkatan yaitu 65,3%. Hasil belajar siswa diukur dari hasil evaluasi diperoleh 65,5%.

#### Siklus II

1. Perencanaan - Perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Tahap-tahap kegiatan pembelajaran siklus II sama dengan siklus I.
2. Tindakan - Tindakan pada siklus dua tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus satu dan dilakukan sesuai dengan perencanaan. Tindakan yang dilakukan pada siklus dua lebih teratur dan efisien karena memperbaiki hasil refleksi pada siklus satu. Tindakan yang dilakukan pada siklus dua lebih menekankan pada perhitungan

waktu dan memaksimalkan setiap tahap pembelajaran.

3. Observasi - Observasi atau pengamatan pada siklus II dilakukan oleh peneliti. Observasi merupakan suatu hal yang wajib dilakukan dalam PTK untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi kegiatan belajar mengajar oleh guru dan observer setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan strategi pembelajaran dengan baik selama proses pembelajaran. Tahap yang masih kurang pada siklus I, pada siklus II dilakukan lebih baik oleh guru.
4. Refleksi Siklus kedua dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus pertama dari segi perencanaan, tindakan dan observasi. Adapun hasil pengamatan peningkatan motivasi siswa 82% dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80,2%.

Tabel 2. Tabel Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran *Flipped Classroom*

Siklus	Motivasi Siswa	Hasil Belajar Siswa
Siklus I	65,3 %	65,5 %.
Siklus II	82 %	80,2 %.

Tabel 2 menjelaskan bahwa adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar dari siklus I dan siklus II dari 65,3 % menjadi 82 %. Begitu pula halnya dengan hasil belajar siswa yang

mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dari 65,5 % menjadi 80,2 %.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian adalah motivasi siswa terhadap pembelajaran melalui media youtube diukur menggunakan angket motivasi siswa, hasil yang diperoleh ternyata pada siklus I motivasi siswa mengalami peningkatan yaitu 65,3%. Hasil belajar siswa diukur dari hasil evaluasi diperoleh 65,5%.

Pada siklus II dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus pertama dari segi perencanaan, tindakan dan observasi. Adapun hasil pengamatan peningkatan motivasi siswa 82% dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80,2%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burke, S.C., Snyder, S., Rager, R.C. (2009). An Assessment of Faculty Usage of YouTube as a Teaching Resource. *The Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*. 7(1).
- Che Ku Nuraini, C. K. M., Faaizah, S., & Naim, C. P. (2014). Personalized Learning Environment ( PLE ) Experience in the 21st Century. *4th World Congress on Information and Communication Technology*.
- Degeng, I. N. S. (2001). *Pedoman Penyusunan Bahan Ajar*. Malang: LP3 Universitas Negeri Malang.
- Educause. (2012). *Seven Things You Should Know About Flipped Classroom*. [Online]. Tersedia: <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7081.pdf>
- Effendy. (2000). *Ilmu Komunikasi Teori dan Prektek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Handoko, T. Hani. (2002) *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta : BPFE.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), 62-66.
- Keller, John & Suzuki, Katsuaki. (2004). Learner motivation and e-learning design: A multinationally validated process, *Journal of Educational Media*, Vol. 29, issue 3, pp. 229-239.
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. (1992). *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press.
- Mawaddah, S. and Anisah, H. (2015). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif (generative learning) di SMP, *EDUMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), pp. 166–175.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Snelson, Chareen. (2011). YouTube across the Disciplines: A Review of Literature. *MERLOT Journal of*

*Online Learning and Teaching.*  
*Vol. 7, issue 1, pp. 159-169.*

Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017).  
Kegunaan Multimedia Interaktif  
Dalam Pembelajaran Bahasa  
Inggris. *Edudikara: Jurnal*  
*Pendidikan Dan Pembelajaran,*  
*2(2), 92–100.*

Uno, Hamzah B. 2014. *Teknologi*  
*Komunikasi dan Informasi*  
*Pembelajaran.* Jakarta: Bumi  
Aksara.