



# Prosiding

## Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



## Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan Komik Agar Mengidentifikasi Unsur Legenda

Isna Nurhidayati<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>, Nur Rohman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[isnanurhidayati10@gmail.com](mailto:isnanurhidayati10@gmail.com)<sup>1</sup>, [cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nur\\_rohman@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id](mailto:nur_rohman@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak** – Kajian dalam penelitian ini ditunjukkan agar bisa meningkatkan hasil pembelajaran para murid dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *flipped classroom*. Responden atau subjek dalam kajian penelitian ini adalah murid kelas VIII A SMP 2 Randublatung tahun 2022-2023 yang berjumlah 30 murid dalam penelitian ini. Jenis penelitian yang dilakukan ialah jenis penelitian Tindakan kelas yang terdiri dari dua fase. Setiap fase terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat instrument yang digunakan adalah observasi dan tes tulis murid. Hasil penelitian menunjukkan jika hasil belajar yang dilakukan murid sebelum fase I adalah 33,3% yang terdiri dari 10 murid, kemudian terjadi peningkatan presentase pada fase I sebesar 66,3% yang terdiri dari 20 murid. Sedangkan pada fase II presentase hasil belajar murid meningkat Kembali menjadi 3% yang terdiri dari 29 murid. Bisa ditarik kesimpulan jika model pembelajaran *flipped classroom* bisa meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII A SMP 2 Randublatung tahun ajaran 2022-2023.

**Kata kunci** – Pembelajaran Flipped Classroom.

**Abstract** – The study in this research is shown to be able to improve student learning outcomes by using a flipped classroom-based learning model. Respondents or subjects in this research study were class VIII A students of SMP 2 Randublatung in 2022-2023, a total of 30 students in this study. The type of research conducted is a type of classroom action research consisting of two cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The alat instruments used were observation and students' written tests. The results showed that the learning outcomes of students before the first cycle was 33.3% consisting of 10 students, then there was an increase in the percentage in the first cycle of 66.3% consisting of 20 students. Whereas in cycle II the percentage of student learning outcomes increased again to 3% consisting of 29 students. It can be concluded that the flipped classroom learning model can improve student learning outcomes in class VIII A of SMP 2 Randublatung for the 2022-2023 academic year.

**Keywords** – Flipped Classroom Learning.

## PENDAHULUAN

Bidang edukasi dalam Pendidikan formal merupakan dasar kuatnya pondasi dalam kemajuan bangsa dan negara. Pengembangan diri seindividu bisa dilihat dan dikembangkan dalam dunia Pendidikan. Penciptaan sumber daya manusia setiap generasi menghadapi berbagai macam persoalan setiap tahunnya. Dalam Undang-

Undang No.20 tahun 2003 termaktub jika Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu dibutuhkan kesadaran dan kemajuan yang kuat bagi setiap orang agar dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya melalui bidang Pendidikan. Hal ini yang mendasari pentingnya kualitas Pendidikan bagi suatu negara.

Akan tetapi dapat kita lihat dilapangan jika realita Pendidikan di Indonesia tidak sesuai dengan harapan. Terdapat fakta jika Pendidikan harus diperluas secara makna kualitatif, karena terdapat perlu banyak revisi dari beberapa aspek yang memerlukan perbaikan. Pendidikan merupakan hal yang mendasar yang dibutuhkan manusia. Kualitas Pendidikan individu akan dapat menentukan gambaran masa depan bagi dirinya. Ditinjau era globalisasi ini, keterbukaan kompetisi dibidang Pendidikan bahkan persaingan dalam hal Pendidikan sudah tidak menjadi rahasia lagi.

Salah satu hal yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan bisa dilihat dari berbagai aspek salah satunya adalah kualitas pengajar. Upaya peningkatan kualitas pendidikan bisa ditinjau dari berbagai aspek, salah satunya adalah pengajar. Guru atau pengajar ialah lakon utama berlangsungnya sebuah proses pendidikan, sehingga peran mereka dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia sangat diperlukan. Agar menjadi individu pengajar yang profesional, terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bukanlah hal yang mudah dan bukan diperoleh dari proses pencapaian yang singkat. Atas dasar hal itu maka model pembelajaran dan pendekatannya yang bervariasi sangat diperlukan guna menunjang proses pembelajaran yang berlangsung dikelas.

Strategi atau model pembelajaran ialah suatu proses yang tersusun secara sistematis dan teratur yang dilakukan oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi kepada para siswa dan siswinya. Dengan adanya cara tersebut maka diharapkan proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan lancar tanpa kendala. Oleh karena itu penting sekali bagi seorang pendidik mempelajari model atau metode pembelajaran yang terabru saat ini. Hal tersebut dilakukan agar para siswa tidak merasa jenuh dalam belajar dan dapat memebrikanketertarikan tersendiri bagi para siswa.

Belajar ialah salah satu kunci terpenting agar mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan belajar yaitu tentang bagaimana kita menciptakan suasana dan pengalaman bermakna bagi peserta didik agar bisa dengan mudah menimba ilmu pengetahuan. Menciptakan pengalaman yang bermakna meliputi: 1. Menciptakan ekosistem yang menarik agar siswa tertarik belajar, 2. Menciptakan pengalaman kontekstual, 3. Menciptakan rasa keingintahuan. Dalam mendukung hal tersebut maka metode pembelajaran harus disesuaikan dan diselaraskan dengan kebutuhan setiap generasi yang bereumda. Generasi sekarang akan beda juga dengan generasi selanjutnya.

Belajar bahasa Indonesia sangat mendidik sentral dalam dunia pendidikan karena belajar bahasa Indonesia adalah belajar, intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa Indonesia ialah bahasa pengantar pendidikan di semua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu juga berfungsi sebagai pendukung sukses di semua mata pelajaran bahasa Indonesia terutama di kelas VIII-A SMP 2 Randublatung. Salah satu yang harus di pelajari oleh murid yaitu legenda.

Legenda adalah cerita rakyat zaman dahulu yang didalamnya membahas kejadian atau peristiwa asal usul tempat. Legenda ialah cerita yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat setempat. Legenda juga memiliki hubungan yang erat dengan sejarah masa lampau. Menurut (Rahman dkk, 2019) Menyatakan jika cerita rakyat juga memiliki nilai- nilai yang sangat tinggi yang bisa dijadikan contoh agar kehidupan masyarakat. Legenda seringkali disisihkan dalam penulisan sejarah karena membawa wujud yang nyata (Rahimin, 2019). Legenda juga dianggap pernah ada namun bukan suci serta ditokohi oleh manusia setengah orang. Peristiwa ini terjadi pada masa lampau. Pada zaman dahulu orang yang berbicara kotor ditempat yang diyakini adanya makhluk gaib itu juga dilarang karena akan terjadi mala petaka.

Cerita rakyat juga bersifat atonim bukan diketahui siapa penciptanya baik waktunya yang sudah terlalu lama. Atas dasar hasil penelitian ini diharapkan masyarakat bisa melihat dan mengikuti jejak kebaikan yang terkandung dalam legenda tersebut. Selain itu, masyarakat diharapkan menyadari perannya sendiri dalam keluarga dan masyarakat. Pembelajaran ini terbiasa unsur pembangun legenda yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menurut (Rodiah, 2018) Menyatakan unsur-unsurnya yakni Tema, Tokoh, latar atau Setting, Alur, Gaya Bahasa, Sudut Pandang, dan Amanat yang ada dalam legenda (Mengenai pengolongan legenda sampai saat ini belum ada kesatuan). Menurut (Tristan & Firmansyah, 2019) Adapun jenis cerita rakyat yang meliputi Legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perindividuan, dan legenda tempat.

Legenda bisa dipilih agar menjadi bahan pembelajaran agar murid, hal itu perlu diberikan Apresiasi dalam aspek kebahasaan murid, pesan moral. dalam tingkat membaca serta memiliki kejelasan tema, plot, kejelasan perwatakan, latar, juga memiliki kejelasan dalam mencertiakan kisahnya. hal ini sesuai dengan K13 kompetensi inti (KD) yang berisi Mengidentifikasi informasi tentang fabel, legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

## **METODE PENELITIAN**

Kajian Tindakan kelas dalam penelitian ini menggunakan *flipped classroom*. Penelitian Tindakan kelas yaitu suatu pengamatan hasil belajar murid dan memberikan perlakuan atau treatment atas hasil yang ditemukan dilapangan. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer atau data yang diambil secara langsung berupa hasil tes belajar, observasi, catatan lapangan atau anekdot, dan wawancara. Analisis yang digunakan adalah mix method yaitu perpaduan dari kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan uji beda dengan perhitungan pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

1. Hasil kualitas pembelajaran mengidentifikasi unsur legenda prafase Atas dasar hasil mengidentifikasi unsur legenda murid, bisa diketahui jika terdapat siswa yang masihmendapat nilai dibawah rata-rata KKM  $\leq 72$ . Murid yang mendapat nilai dibawah KKM berjumlah 120 murid sedangkan murid yang sudah memenuhi kriteria sebanyak 12 muris. Hal tersebut berarti jumlah murid yang mencapai KKM hanya sebesar 33,3%. Kebanyakan murid memiliki kesulitan dalam menemukan unsur-unsur legenda.

**Tabel 4.1 Nilai hasil mengidentifikasi unsur legenda prafase**

Jumlah Nilai	1986
Nilai Tertinggi	78
Nilai Terendah	62
Nilai Rata-Rata	70

Penilaian hasil mengidentifikasi unsur legenda di atas diperoleh dari penilaian kolaborasi antara peneliti dan pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII A. Jumlah nilai hasil mengidentifikasi unsur legenda murid 1986, dengan nilai tertinggi mencapai 78 dan nilai terendah 62. Murid yang memperoleh nilai  $\geq 72$  baru 10 murid dengan presentase sebesar 33,3% dan nilai rata-rata mengidentifikasi unsur legenda murid sebelum mencapai  $\geq 72$ , hanya baru mencapai 66,2%.

### Pembahasan

#### 1. Peningkatan Kualitas Proses

Proses pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada proses pembelajaran prafase, pengajar belum menggunakan metode baru dan juga media pembelajaran, sehingga suasana terkesan membosankan, murid lebih bersifat pasif, kurang semangat dalam pembelajaran yang peneliti tawarkan, yaitu metode *flipped classroom* dan media komik pada materi mengidentifikasi unsur legenda. Dengan

metode dan media ini murid lebih tertarik dengan pembelajaran, mulai aktif bertanya meskipun terdapat malu-malu dan mulai tertib mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Sehingga menyebabkan adanya peningkatan sikap yang lebih baik dari prafase.

Pada pembelajaran fase II, difokuskan pada permasalahan yang muncul pada fase I. Hal ini dilakukan agar bukan mengulangi kesalahan yang sama. Fase II dilakukan agar memperbaiki dan lebih meningkatkan hasil yang dibisa pada fase I. Pengajar terdapat tetap sama menggunakan metode *flipped classroom* dan media komik dalam mengidentifikasi unsur legenda.

Murid mulai terbiasa dengan metode dan media yang digunakan, sehingga mereka fokus pada pembelajaran dan mudah memahami materi yang disampaikan. Murid lebih aktif bertanya, dan tingkat kepercayaan dirinya semakin meningkat pada fase II. Dilihat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi foto bisa diketahui pada fase II banyak murid yang merespon positif pembelajaran mengidentifikasi unsur legenda dengan metode *flipped classrom* melalui media komik.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar

Pemerolehan nilai rata-rata murid pada fase I, dilakukan dengan cara menjumlahkan semua nilai murid kemudian dibagi dengan jumlah murid kelas VIII A. Jumlah keseluruhan nilai hasil mengidentifikasi unsur legenda murid fase I mencapai 2100, dan jumlah murid sebanyak 30. Sehingga dibisakan nilai 70. Presentase ketuntasan belajar murid dibisakan dengan cara menghitung jumlah murid yang nilainya  $\geq 72$  kemudian dibagi jumlah murid dan dikalikan 100%. Murid yang tuntas pada fase I sebanyak 18 murid, sehingga diketahui presentase ketuntasan belajar murid mencapai 60%.

Pada fase II, jumlah nilai keseluruhan murid meningkat menjadi 2468 sehingga dibisakan nilai rata-rata sebesar 82. Jumlah murid pada kategori tuntas mencapai 29 murid. sehingga presentase ketuntasan belajar murid meningkat menjadi 96%.

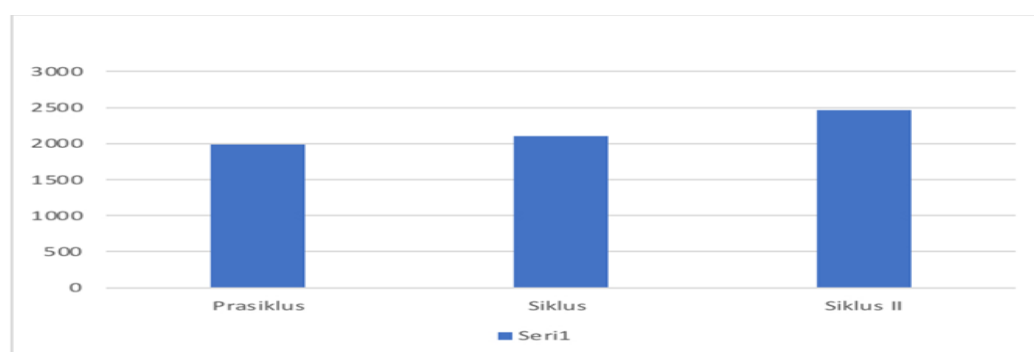
Atas dasar uraian analisis data tes mengidentifikasi unsur legenda di atas, bisa disimpulkan jika murid sudah termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatkannya nilai rata-rata kelas dalam mengidentifikasi unsur legenda pada prafase, fase I, fase II. Jumlah murid yang mengikuti pembelajaran setiap fasenya sebanyak 30 murid. Hasil tes pada pembelajaran mengidentifikasi unsur legenda melalui metode *flipped classroom* dengan media komik bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Perbandingan nilai hasil mengidentifikasi unsur legenda murid setiap fase

Keterangan	Nilai		
	Prafase	Fase I	Fase II
Jumlah Nilai	1986	2100	2468
Nilai Rata-rata	70,93	75	82
Nilai Tertinggi	78	85	88
Nilai Terendah	62	65	72

Atas dasar tabel di atas, dapat diketahui jika nilai mengidentifikasi unsur legenda dengan metode *flipped classrom* melalui media komik mengalami peningkatan setiap fasenya. Pemerolehan nilai pada fase II jauh lebih baik dari pada fase I.

Diagram 4.9 Peningkatan nilai hasil mengidentifikasi unsur legenda murid setiap fase



## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Kualitas proses pembelajaran yang mengidentifikasi unsur legenda dengan metode media komik pada peserta didik kelas VIII A SMP 2 Randublatung tahun pelajaran 2022-2023 meningkat. Peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran bisa kita lihat dari data observasi, wawancara dan dokumentasi foro yang dilakukan peneliti selama jam pelajaran berlangsung.
2. Kualitas proses pembelajaran yang mengidentifikasi unsur legenda dengan metode *flipped classroom* pada peserta didik kelas VIII A SMP 2 Randublatung tahun pelajaran 2022-2023 meningkat. Pada fase I mendapat nilai rata-rata kelas baru mencapai 74,86 dengan presentasi kelas mencapai 64%. Pada fase kedua mendapat rata-rata nilai kelas 78,86 dengan presentase 86%. Peningkatan dari fase I ke fase II sebesar 11%.

## REFERENSI

- Aisy, R., & Setyadi, A. (2019). Analisis Fungsi Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(3), 311-320. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/23161/21188>

- Ariesta, O., & Minawati, R. (2017). Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik. *Bercadik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.26887/bcdk.v1i1.28>
- Hidayah, N. (2019, November). Penggunaan Comic Book Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Pemahaman Bahasa Arab Mahamurid Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah Jombang. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* (Vol. 2, No. 1, pp. 165-168). <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/download/685/342>
- Hidayah, N., & Sumbawati, M. S. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 1 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(01). <https://jurnalmahamurid.unesa.ac.id/index.php/10/article/viewFile/29526/27047>
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>
- Mubarok, A. (2017, May). Model Flipped Classroom dalam Memotivasi Belajar Murid. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar* (pp. 184-188). <https://core.ac.uk/download/pdf/267023738.pdf>
- Mujiono, N. F. N. (2021). Flipped Classroom: Sekolah tanpa Pekerjaan Rumah. *Jurnal Teknodik*, 6779. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/download/457/491>
- Rahimin, D. N. A. (2019). Mitos Dan Legenda: Di Sebalik Percanggahan Fakta Dalam Sejarah Asia Tenggara. *Jurnal Kemanusiaan*. <https://jurnalkemanusiaan.utm.my/index.php/kemanusiaan/article/download/294/273>
- Rahman, H. T., Syakir, S., & Murtiyoso, O. (2019). Legenda Baruklinting Sebagai Ide Dalam Berkarya Seni Ilustrasi Dengan Teknik Papercut. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 42-56. <https://doi.org/10.15294/eduart.v8i2.35126>
- Rodiah, S. (2018). Kajian Unsur Intrinsik Dan Nilai Budaya Pada Legenda Sang Kurang Kesiangan Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Smp. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 67-79. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/download/2299/114546ca1cb3.pdf>
- Simbolon, I., Siahaan, J., & Ginting, H. (2021). Legenda Pulau Malau Di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir: Kajian Sosiologi Sastra. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 67-74. <https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/download/120/77>
- Syarifah, U. S. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Jarak Jauh agar Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Anak Tunagrahita. *JIRA:*

Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2(7), 917-924.  
<https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.180>

- Utaminingsyas, S., & Evitasari, A. D. (2021). Pendampingan Belajar Blended Learning dengan Model Flipped Classroom Dimasa Pandemi Agar Murid Sekolah Dasar. DEDIKASI: Community Service Reports, 4(1). <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v4i1.55632>
- Wibowo, D. E., Mahmudi, A., Pujiastuti, P., & Perdana, M. A. (2021). Persepsi Penggunaan Flipped Classroom di Sekolah Dasar selama Pandemi Covid 19. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(2), 114-126. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.37920>
- Wibowo, D. E., Mahmudi, A., Pujiastuti, P., & Perdana, M. A. (2021). Persepsi Penggunaan Flipped Classroom di Sekolah Dasar selama Pandemi Covid 19. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(2), 114-126. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/download/37920/16701>
- Wulandari, H. (2017). Optimalisasi E-learning dengan Menggunakan Metode Flipped Classroom. <https://eprints.ummi.ac.id/353/3/31.%20optimalisasi%20eLearning%20dengan%20menggunakan%20metode%20flipped.pdf>
- Yuliansyah, H. (2014). Analisis Visual Ilustrasi Komik Strip “Om Pasikom” Terhadap Karakter Jurnalis Pada Harian Umum Kompas. Jurnal Sketsa, 1(2). <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/viewFile/210/178>