



# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA MELALUI BLENDED LEARNING TIPE FLIPPED CLASSROOM DI SMKN 1 NGAWI PADA MASA PANDEMI COVID 19

Murdianto

[murdiantolardi7@gmail.com](mailto:murdiantolardi7@gmail.com)

SMKN 1 Ngawi, Indonesia.



ARTICLE INFO:  
Research Article

*Article history:*  
Received 28 October 1928  
Revised 17 August 1945  
Accepted 30 September 1965  
Published 15 October 1975  
Available online 21 Mei 1998

©2020. JPSI. All rights reserved.

**Abstract:** This research aims to find out the effectiveness of the implementation of Indonesian historical learning through blended learning type flipped classroom in SMKN 1 Ngawi. The one group pretest-posttest design quantitative method was used in this study. A total of 72 students from the electrical engineering expertise program class x SMKN 1 Ngawi 2021/2022 were subject to research. The instruments used in this study are tests of the results of learning the material of basic concepts of man, space, time, diachronology, synchronic, for history, history and social theory, methods of historical research, and local history. At the end of the research it is known that blended learning type flipped classroom is very effective to be applied at the vocational secondary education level. This can be seen from the results of table calculations  $8.7 > 1.67$ , because  $t > t_{table}$ , then Blended Learning flipped classroom type is effective in improving student achievement scores. This research reinforces some previous research that mentions that syarat that must be fulfilled so that blended learning optimal results are the existence of good planning and system facilities, complete material content, and regular supervision and assessment in learning process.

**Keywords:** history learning, blended learning, flipped classroom, pandemic covid 19

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat belakangan ini membawa dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat tidak terkecuali sektor pendidikan. Situasi pandemi yang melanda dunia meniscayakan lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dapat menutupi keterbatasan tempat dan waktu bagi penggunaannya.

World Health Organization (WHO) menetapkan Darurat Kesehatan Global serta mengumumkan Covid-19 sebagai wabah/pandemi bertepatan pada 12 Maret 2020. Virus ini memiliki ciri penyebaran yang besar, sehingga dengan cepat jadi wabah di penjuru dunia, tidak terkecuali Indonesia yang terhitung sebagai Negeri keempat terpadat penduduk di dunia. Tanggal 2 Maret 2020 merupakan awal mula munculnya virus corona di negara Indonesia yang disampaikan Presiden Joko Widodo melalui siaran pers (Djalante et al., 2020). Setelah diumumkan penyebaran virus corona terus meningkat cepat hingga pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor. 21 Tahun 2020 tentang pengendalian virus corona lewat pelaksanaan pembatasan sosial skala besar, dan juga menghasilkan Perpres No. 11 Tahun 2020 tentang penetapan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai jenis penyakit yang menyebabkan kedaruratan bagi kesehatan masyarakat.

Langkah strategis yang diambil pemerintah Indonesia dalam menangkal meluasnya virus corona terkait dengan pendidikan adalah penerapan proses belajar dari rumah (BDR) seperti tertuang pada Pesan Edaran No 4 tahun 2020. Seluruh jenjang pendidikan mulai dari PAUD, sekolah dasar, menengah, menengah atas sampai kampus perguruan tinggi menerapkan pembelajaran dari rumah secara *online* atau daring. Pembelajaran jarak jauh memungkinkan pembelajaran yang tidak memerlukan tempat khusus dan waktu yaitu antara pendidik dan peserta didik. *Learning Management System* (LMS) dipadukan dengan modul yang lengkap digunakan guru dalam pembelajaran yang berbasis *active learning*, yang saat ini merupakan bentuk cara pandang pembelajaran jarak jauh yang baru.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dipandang sebagai solusi dalam pembelajaran di masa pandemi. Pada saat pemerintah menetapkan pembatasan dan melarang kegiatan tatap muka, maka PJJ menjadi satu-satunya solusi di tengah keterbatasan untuk memutus penyebaran penyakit. Namun, saat pemerintah mulai memberikan kelonggaran melalui Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), maka *blended learning* atau pembelajaran campuran dapat menjadi salah satu alternatif solusi. Siswa belajar di kelas dan di rumah masing-masing sebesar 50%. Ketika pembelajaran di kelas ada beberapa materi yang tidak tersampaikan kepada siswa maka guru dapat mengkomunikasikan melalui *blended learning* secara *online*.

Selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *blended learning*, diperlukan sarana dan prasarana atau media yang baik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, misalnya berupa *flipped classroom*. Dengan memakai *flipped classroom*, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel dan tidak monoton. Pembelajaran semacam ini menggabungkan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring oleh guru. Aplikasi model *blended learning* tipe *flipped classroom* ini dapat dilaksanakan secara daring ataupun luring kapan saja. Dengan cara bergantian antara metode pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring atau sekaligus, maka metode pembelajaran seperti ini bisa dipakai pada mata pelajaran apapun, tidak terkecuali mata pelajaran sejarah Indonesia.

*Flipped classroom* ini dimungkinkan karena adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melahirkan berbagai pembelajaran secara *online* atau daring, seperti web-school atau

cyber-school yang memakai jasa internet yang sangat mendukung pembelajaran jarak jauh, terutama di masa pandemi. Hal ini sesuai dengan kecenderungan pada era revolusi industri 4.0 yang menurut Popkova (2019) memiliki ciri khusus yaitu "digitalisasi", misalnya dalam pendidikan digital, ekonomi, masyarakat, ilmu digital, pengembangan layanan pintar, kawasan digital untuk hidup, teknologi cloud, data pintar, dan jaringan digital. Di era revolusi industri 4.0, status guru cenderung menjadi seseorang yang dapat memfasilitasi tersampainya materi ajar yang berhubungan dengan perkembangan ilmu pengetahuan kepada siswa, karenanya guru wajib menguasai bidang teknologi informasi dan komunikasi. Penguasaan teknologi ini diperlukan agar guru dapat melaksanakan *blended learning* dengan baik.

*Blended learning* tipe *flipped classroom* meliputi 4 tahap pengajaran (Allesi & Trollip, 2001), yaitu tahap pertama menemukan informasi, tahap kedua membimbing pembelajar menggunakan pembelajaran tatap muka, tahap ketiga adalah praktek, dan tahap keempat yaitu asesmen. *Blended learning* tipe *flipped classroom* bisa digunakan secara bersama dengan LMS Google Classroom. Platform ini biasa digunakan untuk proses pembelajaran dalam jaringan atau daring. Dalam proses pembelajaran *blended* tipe *flipped classroom* ini siswa dituntut aktif, kreatif, partisipatif dan kritis, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah penggambaran dan reka ulang peristiwa, cerita, di masa lalu. Mata pelajaran sejarah seringkali dijadikan alat untuk kebangkitan dan pemeliharaan konsep nasional, yaitu melestarikan nilai-nilai luhur bangsa, melindungi budaya, membangkitkan kebanggaan nasional, dan mempromosikan persatuan dan kesatuan bangsa. Oleh karenanya, mempelajari sejarah sangat penting bagi siswa sebagai pewaris untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai luhur bangsa.

Pendidikan sejarah merupakan salah satu tiang utama membangun kepribadian bangsa dalam realitasnya diduga kurang berarti. Di lain pihak, guru dituntut bisa menuntaskan modul pembelajaran sejarah yang wajib diselesaikan seperti yang ada pada kurikulum dengan jatah waktu yang sedikit sehingga diperlukan cara jitu untuk menggapai pendidikan seperti yang dicita-citakan. Dalam pembelajaran sejarah guru wajib memiliki pengetahuan yang luas dan komprehensif agar pembelajaran sejarah dapat bermakna dan dapat memperkaya pengetahuan siswa tentang kesejarahan. Siswa diharapkan tidak hanya mendapat pengetahuan kognitif saja, namun juga mempunyai kemampuan psikomotorik dan afektif (Sejarah et al., 2014).

Pembelajaran sejarah di SMK agak berbeda dengan di SMA. Sejarah Indonesia hanya diajarkan pada kelas X saja dengan konten materi yang hampir sama. Dengan demikian, pembelajaran sejarah di SMK cenderung lebih padat daripada di SMA dan guru juga dituntut lebih kreatif. Sebagai contoh, pada semester satu kelas X mata pelajaran Sejarah Indonesia, siswa akan mempelajari konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi), sinkronis, guna sejarah, sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah local, asal usul nenek moyang dan jalur rempah secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis. Siswa juga mempelajari konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam perspektif

masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis.

Dengan materi yang sangat banyak dan jam pelajaran yang sangat terbatas, guru sejarah di SMK harus kreatif agar pembelajaran sejarah tidak membosankan dan mendapat stigma negatif. Caranya adalah dengan mengembangkan pembelajaran sejarah yang ideal dan efektif (Maiti & Bidinger, 1981). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama di masa pandemi yang mana pembelajaran lebih banyak dilakukan secara jarak jauh, atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online* (*blended learning*).

Pembelajaran model *blended* tipe *flipped classroom* sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan secara efektif dan efisien dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Ciri pembelajaran dengan tipe *flipped classroom* (pembelajaran terbalik) adalah siswa sebelum pembelajaran tatap muka di kelas menekuni modul terlebih dulu di rumah seperti yang yang diperintahkan oleh guru. Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran jenis *flipped learning* ini wajib dilihat dari sudut pandang ruang dan juga waktu, ialah pembelajaran sinkron dan asinkron. Dengan demikian pendidikan itu ada yang terikat waktu dan tidak terikat waktu. Pembelajaran model *blended* (lewat interaksi tatap muka serta virtual/ *online*) yang mencampurkan pembelajaran sinkron dengan pembelajaran mandiri yang asinkron. Pembelajaran yang sinkronus umumnya terjalin secara langsung dalam tatap muka di kelas. Siswa berhubungan dengan seorang guru serta teman-temannya di kelas dan pada waktu yang bersamaan mendapatkan umpan balik. Sebaliknya, pengajaran secara asinkronus adalah pengajaran yang memiliki derajat kemandirian yang tinggi. Isi materi pada umumnya dapat diteruskan lewat berbagai macam media di dalam platform digital. Siswa bisa memilah kapan ia ingin belajar serta juga bisa mengemukakan persoalan di kolom pendapat, dan berbagi ilham ataupun uraian tentang suatu modul bersama pengajar dan teman sekelasnya. Sebaliknya, pada waktu yang tidak sama umpan balik akan mereka diterima.

Dalam situasi yang serba terbatas dan cepat berubah, persoalan efektivitas pembelajaran *online* maupun *blended learning* menjadi salah satu hal yang perlu diuji. Beberapa siswa maupun orang tua siswa mengeluhkan tidak efektifnya pembelajaran *online* maupun *blended learning*. Namun, belum ada penelitian empiris yang memvalidasinya, terutama untuk pembelajaran sejarah di SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *blended learning* tipe *flipped classroom* di SMKN 1 Ngawi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen dan desain eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*) (Jaedun, 2011). Subyek dari penelitian ini berjumlah 72 peserta didik semester I kelas X program keahlian teknik elektro. Penelitian di kelas X program keahlian teknik elektro ini materi ajarnya terdapat dalam Capaian pembelajaran fase E Kurikulum SMK PK (Pusat Keunggulan) yaitu materi konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi),

sinkronis, guna sejarah, sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah lokal. Siswa juga mempelajari konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dalam perspektif masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang ; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis kerajaan Hindu-Buddha secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis.

Pembahasan dimulai dengan konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi), sinkronis, guna sejarah dan arti sejarah. Format kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia dengan *blended learning* tipe *flipped classroom* adalah orasi, tukar pendapat, dialog melalui *video call*, kolom diskusi, melalui chat, pekerjaan rumah, dan presentasi.

Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan acuan pada kelompok kelas yang sudah terbentuk, fungsinya yaitu sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Creswell, 2012). Model *blended* tipe *flipped classroom* (X1) digunakan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, dan pembelajaran *online* penuh (X2) digunakan sebagai kelompok kontrol. Tes awal dilakukan sebelum diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna menentukan ekuivalensi dari setiap kelompok (lihat Gambar 1).



**Gambar 1. Rancangan Penelitian**

Keterangan:

- A1: Kemampuan kelompok eksperimen sebelum perlakuan
- A2: Kemampuan kelompok eksperimen sesudah mendapat perlakuan
- P1: Pemrosesan model pembelajaran *blended learning*
- P2: Perlakuan model pembelajaran *full* daring
- A3: Kemampuan kelompok kontrol sebelum mendapat perlakuan
- A4: Kemampuan kelompok kontrol sesudah menerima perlakuan

Data hasil tes awal *sebelum* adanya perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $A_1, A_3$ ), akan menjadi dasar penentuan perubahan. Selain itu, dapat pula mengurangi kecondongan seleksi. Pemberian tes *akhir pada* akhir kegiatan bisa memperlihatkan sampai seberapa jauh efek dari perlakuan ( $X$ ). Hal tersebut mempunyai tujuan untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pembelajaran model blended tipe flipped classroom dapat diketahui tingkat keefektifannya dari keseluruhan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah tes. Nilai tingkat pemahaman merupakan data dari penelitian ini. Soal pilihan ganda sebanyak 40 dengan 5 option jawaban menjadi alat uji guna mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan model *blended learning* tipe *flipped classroom* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di jenjang SMK. Dengan melakukan uji statistic dengan parameter uji t terhadap variable bebas di dua kelompok diketahui ada perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Data penelitian harus homogen dan berdistribusi normal sebelum dilaksanakan uji statistik parametrik. Uji hipotesis dan uji parametri dilaksanakan ketika data telah dianggap memenuhi syarat, jika tidak memenuhi syarat maka dilakukan uji non parametri dan uji hipotesis.

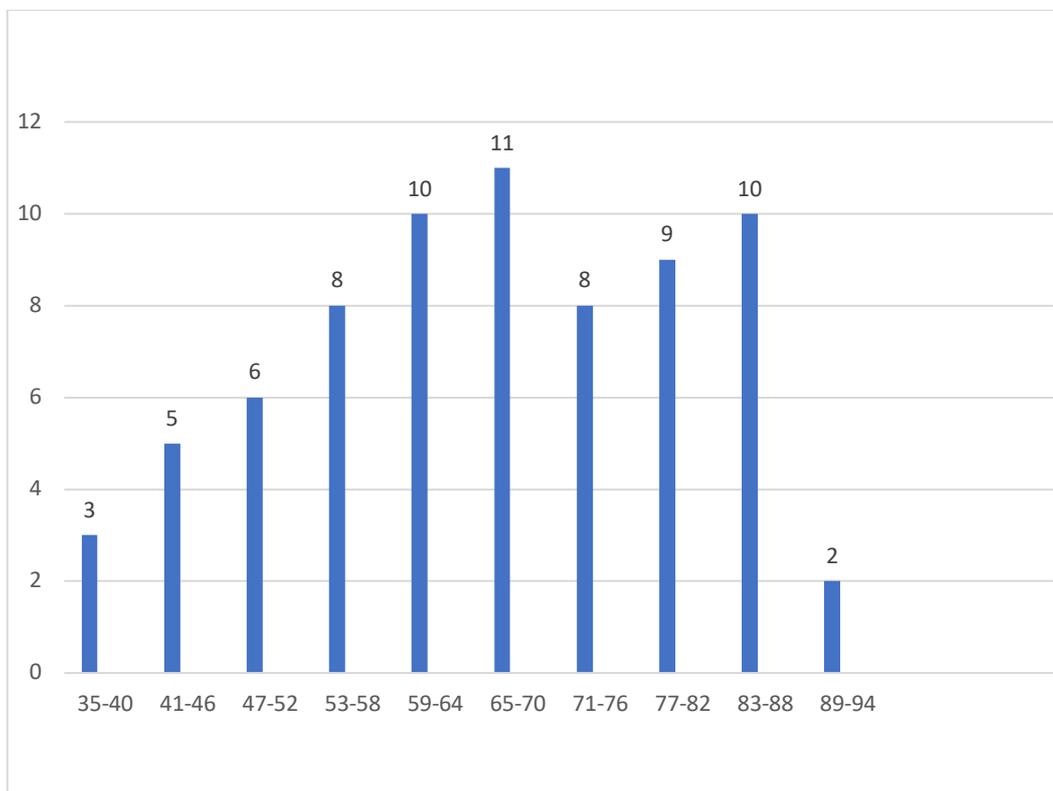
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar *blended Learning* tipe *flipped classroom* memiliki nilai tertinggi  $X_{max}$  (nilai tertinggi) = 94,  $X_{min}$  (nilai terendah) = 35, dan sampel 72 siswa.

**Tabel 1. Distribusi frekuensi prestasi belajar Sejarah Indonesia siswa kelas eksperimen**

Kelas Interval	f i	Frekuensi Kumulatif	Titik Tengah	fi . X 1	$X_i^2$	fi . $X_i^2$
35-40	3	2	37.5	112.5	1406.25	4218.75
41-46	5	7	43.5	217.5	1892.25	9461.25
47-52	6	13	49.5	297	2450.25	14701.5
53-58	8	21	55.5	444	3080.25	24642
59-64	10	31	61.5	615	3782.25	37822.5
65-70	11	42	67.5	742.5	4556.25	50118.8
71-76	8	50	73.5	588	5402.25	43218
77-82	9	59	79.5	715.5	6320.25	56882.3
83-88	10	69	85.5	855	7310.25	73102.5
89-94	2	71	91.5	183	8372.25	16744.5
$\Sigma$	72			4770	44572.5	330912

Berdasarkan Table 1 mengenai distribusi frekuensi prestasi belajar sejarah siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



**Gambar 2. Hasil belajar siswa kelas eksperimen**

Dari tabel dan grafik di atas, sebagian besar siswa memperoleh nilai hasil belajar antara 65-70 atau 15%, 3 siswa atau 4,2 % memperoleh nilai terendah antara 35-40, 5 siswa atau 6,9 % memperoleh skor antara 41-46, 6 siswa atau 8,3 % mendapat skor antara 47-52, 10 siswa atau 13,9% mendapat skor 59-64, 8 siswa atau 11,1% mendapat skor 71-76, 9 siswa atau 12,5 % mendapat skor 77-82, 10 siswa atau 13,9% mendapat skor 83-88, dan 2 siswa atau 2,8 % mendapat skor tertinggi 89-94. Artinya hasil belajar siswa yang memakai model *blended learning* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai terendah antara 35-40. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa dengan nilai terbawah hanya sebagian kecil dari nilai tertinggi. Peningkatan hasil belajar sejarah siswa, bisa dicermati pada Tabel 2.

Tabel 2. Tes awal dan akhir kelas eksperimen

Re-sponden	Skor		Re-sponden	Skor		Re-sponden	Skor	
	Tes awal	Tes akhir		Tes Awal	Tes Akhir		Tes Awal	Tes Akhir
1	57	62	26	74	80	51	86	94
2	60	64	27	78	82	52	72	80
3	62	66	28	78	80	53	66	74
4	64	68	29	80	84	54	68	76
5	62	64	30	72	80	55	60	70
6	70	72	31	62	76	56	60	72
7	74	76	32	64	70	57	58	64
8	72	76	33	64	76	58	70	74
9	76	80	34	66	74	59	64	70
10	60	66	35	70	74	60	62	70
11	62	62	36	64	72	61	62	74
12	64	64	37	66	74	62	60	70
13	56	64	38	70	74	63	64	74
14	62	64	39	72	78	64	66	76
15	58	60	40	72	80	65	68	76
16	58	62	41	70	80	66	68	74
17	64	70	42	74	80	67	82	90
18	66	70	43	58	64	68	72	78
19	68	74	44	60	70	69	70	78
20	68	78	45	62	64	70	70	74
21	70	78	46	64	66	71	72	76
22	72	80	47	66	70	72	74	78
23	72	78	48	70	70	<b>SUM <math>\Sigma</math></b>	<b>4861</b>	<b>5284</b>
24	74	78	49	72	74	<b>X</b>	<b>67,5</b>	<b>73,3</b>
25	74	76	50	74	78			

Dari tabel 2 tersebut bisa diketahui bahwa nilai total tes awal di kelas eksperimen 4861. Sesudah diberikan tindakan dengan memakai blended learning terhadap siswa, nilai tes akhir yaitu 5284. Angka kenaikan skornya mencapai sekitar 5,8 %.

Uji normalitas diterapkan sebelum melakukan analisis, guna memperoleh gambaran apakah datanya wajar ataupun tidak. Uji normalitas dilakukan dengan memakai Chi Square ( $X^2$ ) dan diujikan pada kelas eksperimen. Ketentuan ujinya yakni: bila  $X^2$  diamati dan  $lt$ ;  $X^2$  tabel data berdistribusi wajar, sebaliknya bila  $X^2$  diamati  $X^2$  tabel data tidak terdistribusi secara wajar.

Pada kelas eksperimen, nilai  $X^2$  yang terlihat= 6, 27 serta  $X^2$  tabel= 8, 81 dengan df (derajat kebebasan)=3 pada tingkatan signifikan  $\alpha=0,05$  serta kesempatan 0,95 perhitungan uji normalitas di

kelas eksperimen. Sebab  $X^2_{0.05} = 6.27$  &  $X^2_t = 7.81$ ; sehingga bisa disimpulkan kalau..kelas..eksperimen..terdistribusi..wajar.

Di dalam kelas yang menggunakan pembelajaran full daring, nilai  $X^2$  yang diamati = 7,61 serta  $X^2_{tabel} = 7,81$  dengan df (derajat kebebasan)=3 pada tingkatan signifikan  $\alpha = 0,05$  serta peluang 0,95. Sebab  $X^2_{0.05} = 6.27$  &  $X^2_t = 7.81$  maka bisa disimpulkan kalau kelas eksperimen berdistribusi wajar.

Skor rata-rata di kelas eksperimen adalah 67,40 serta varian adalah 70,51. Hasil uji prasyarat (normalitas) ditemui kalau kedua kelas berdistribusi wajar, dengan demikian bisa diteruskan dengan uji hipotesis riset. Berdasarkan perhitungan kelas eksperimen serta kontrol dengan memakai uji t, ditemui kalau  $t_{observed} = 9.4$ . Sebaliknya  $t_{tabel} = 1,87$ . Hal tersebut bermakna kalau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak serta hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, bisa disimpulkan kalau terdapat efektifitas yang tinggi dari model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom*. Nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan memakai model *blended learning* tipe *flipped classroom* di kelas eksperimen terlihat lebih besar daripada nilai rata-rata di kelas *full daring*.

### Interpretasi Hasil Uji Hipotesis

$H_0$  diterima karena pada derajat signifikannya tercapai  $\alpha = 0,05$  berdasarkan dari hipotesis uji-t, oleh karena itu bisa disimpulkan terdapat efektifitas yang tinggi pemakaian model *blended learning* tipe *flipped classroom* pada pembelajaran sejarah Indonesia. Adapun hasilnya juga meyakinkan kalau efektifitas yang tinggi dari model *blended learning* tipe *flipped classroom* bukan cuma terjadi secara kebetulan, namun juga sebab perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Hal ini mendukung kesimpulan dari Nurre & Sharkey (2018) bahwa peserta didik menggunakan pembelajaran elektronik (e-learning) untuk menambah pengetahuan mereka dengan memakai model *blended learning* tipe *flipped classroom*. Siswa mengidentifikasi bentuk penerapannya dengan melihat bahan ajar yang diberikan guru secara langsung dalam tatap muka di kelas sesaat sebelum diberi tugas dan batas waktu ujian. Menurut hasil penelitian terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik sangat berguna dan dapat menambah keberagaman pengalaman belajar siswa. Siswa juga mendapat banyak manfaat dari materi ajar yang ada di dalam pembelajaran elektronik (e-learning), seperti presentasi materi ajar yang menarik, kemudahan, dan mengurangi metode ceramah dan tugas yang dikerjakan di rumah.

Tipe *flipped classroom* mengacu pada konsep penyampaian materi yang biasanya dilakukan di dalam kelas, digantikan dengan penyampaian materi di rumah, dan sebaliknya (Saputra & Mujib, 2018). Jenis *flipped classroom* ini merupakan kegiatan penyampaian materi yang salah satunya melalui video pembelajaran (Sya'roni, 2020). Gaya *flipped classroom* dalam prakteknya, bisa dipadukan dengan aplikasi guna melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring atau *online* di rumah. Terkait dengan masalah itu, perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) telah memberikan berbagai peluang bagi dunia pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran *online*

dengan memakai bermacam-macam aplikasi, antara lain: Google Classroom, Google Meet, Telegram, whatsapp, Ruang Guru, Zoom Meeting, dan aplikasi lainnya.

Kecepatan belajar setiap siswa tidak sama, namun demikian salah satunya dapat dicapai melalui model *flipped classroom* dengan video pembelajaran, dalam proses pelaksanaannya siswa dapat bermain secara berulang atau berkali-kali untuk menyesuaikan dengan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Siswa juga dapat memperkuat pemahaman mereka dengan mencari pengetahuan yang mereka butuhkan di bawah bimbingan guru. Guru memberikan materi dalam bentuk kolom diskusi melalui chatting, presentasi lisan, dialog via *video call*, dengar pendapat, dan penugasan. Sebuah riset yang dilakukan oleh Mehring (2017) secara teoritis menunjukkan bahwa *flipped classroom* memiliki peluang untuk mendukung proses pembelajaran sejarah. Hal ini tentunya dapat memberikan nilai yang positif mengingat sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib diseluruh program keahlian.

Pemakaian gawai dan media sosial memungkinkan aneka macam pelaksanaan pembelajaran dikembangkan guna mengatasi problematika pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemic covid 19. Aplikasi yang memiliki basis Android banyak dipakai seperti Ruang Guru, google classroom, moodle guna memecahkan kesulitan belajar murid di sekolah, sebagai akibatnya intensitas dan efektivitas belajar peserta didik bisa dioptimalkan dalam mendapatkan output hasil belajar secara optimal.

Apabila materi pembelajaran dan pembimbingan kelas dibuat dengan baik oleh guru guna meraih kebutuhan beberapa siswa (Bowles-Terry et al., 2010), maka hal itu bisa memberikan suatu pilihan pada siswa agar memilih bermacam cara yg ingin dipakai dan perilaku apa yang wajib dilaksanakan pada setiap tahapan. Siswa lebih lanjut bisa terkonsentrasi dalam materi ajar eksklusif yg sangat berguna bagi mereka pada interaksi dengan kegiatan-kegiatan ilmiah yang akan memudahkan dalam pemenuhan kebutuhan tersebut.

Model pembelajaran *blended learning* tipe *flipped classroom* mencakup pembelajaran inovatif yang mencampurkan pengajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara daring atau online (Rika Sukayanti et al., 2018). Aplikasi campuran merupakan salah satu solusi terbaik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa untuk meningkatkan kecakapan hidup dalam hal pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian ini, *blended learning* tipe *flipped classroom* ini efektif untuk memecahkan persoalan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia di SMKN 1 Ngawi.

## SIMPULAN

Bersumber pada hasil riset yang sudah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* tipe *flipped classroom* sangat efektif digunakan untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X Teknik Elektro SMKN 1 Ngawi tahun pelajaran 2021/2022. Hasil prestasi belajar siswa kelas X Teknik Elektro pada mata pelajaran

sejarah Indonesia mengalami kenaikan secara signifikan sesudah pelaksanaan model *blended learning* tipe *flipped classroom*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). [https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCC/Content/csfiles/home\\_dir/externalFiles\\_20130401041211/library\\_\\_xid-1005\\_5/TextbookReserve\\_\\_xid-13309\\_5/OTL\\_\\_xid-14610\\_5/OTL543\\_\\_xid-17718\\_5/OTL543\\_Module2\\_\\_xid-14582\\_5-2.PDF](https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCC/Content/csfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/TextbookReserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF)
- Bowles-Terry, M., Hensley, M. K., & Hinchliffe, L. J. (2010). Best practices for online video tutorials in academic libraries: A study of student preferences and understanding. *Communications in Information Literacy*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2010.4.1.86>
- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Sudjatma, A., Indrawan, M., Haryanto, B., Mahfud, C., Sinapoy, M. S., Djalante, S., Rafliana, I., Gunawan, L. A., Surtiari, G. A. K., & Warsilah, H. (2020). Review and analysis of current responses to COVID-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. *Progress in Disaster Science*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2020.100091>
- Jaedun, A. (2011). Oleh : Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Maiti, & Bidinger. (1981). “Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mehring, J. (2017). The flipped classroom. *Innovations in Flipping the Language Classroom: Theories and Practices*, 1–9. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-6968-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-10-6968-0_1)
- Nurre, S. G., & Sharkey, T. C. (2018). Online scheduling problems with flexible release dates: Applications to infrastructure restoration. *Computers and Operations Research*, 92(1254258), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.cor.2017.11.014>
- Popkova, E. G. (2019). Preconditions of formation and development of industry 4.0 in the conditions of knowledge economy. In *Studies in Systems, Decision and Control* (Vol. 169). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7_6)
- Rika Sukayanti, L., Komang Sudarma, I., Nyoman Jampel, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Xi. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(1), 134–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20279>
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/djm.vi2.2389>
- Sejarah, J., Sosial, F. I., & Semarang, U. N. (2014). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran E – Learning. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 6–10.

Sya'roni, A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Blended Learning Tipe Flipped Classroom Berbasis Lesson Study For Learning Community .... In [repository.unej.ac.id](https://repository.unej.ac.id).