

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* BERBANTUAN EDMODO
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR GEOGRAFI DI KELAS X IPS 4 SMAN 4 KERINCI
KABUPATEN KERINCI**

TESIS



Oleh :

**R. FLOURENTA ALZIKRI
NIM : 19198012**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan Geografi

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

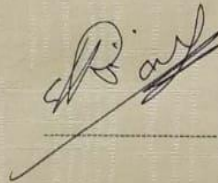
MAHASISWA : R. FLOURENTA ALZIKRI
NIM : 19198012

Nama

Tanda Tangan

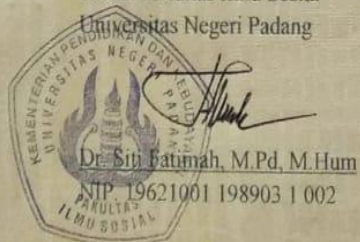
Tanggal

Dr. Erianjoni, M.Si
(Pembimbing)



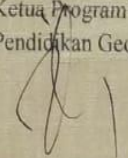
22/02/2021

Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang



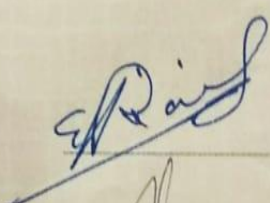
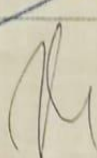
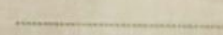
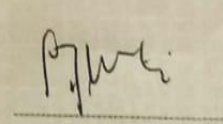
Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M.Hum
NIP. 19621001 198903 1 002

Ketua Program Magister
Pendidikan Geografi



Dr. Iswandi U. M.Si
NIP. 19770418 200912 1 001

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Erianjoni, M.Si</u> (Pembimbing)	 
2.	<u>Dr. Iswandi U, M.Si</u> (Anggota Penguji dalam Program Magister)	
3.	<u>Dr. Ernawati, M.Si</u> (Anggota Penguji dalam Program Magister)	

Mahasiswa : R. Flourenta Alzikri
Nim : 19198012
Tanggal Ujian : Kamis, 11 Februari 2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci di Kabupaten Kerinci" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah penulis dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, 17 Februari 2021

menyatakan



R. Florenta Alzikri

Nim. 19198012

ABSTRACT

R. Flourenta Alzikri, 2021. Implementation of Student Facilitator and Explaining Learning Model Aided by Edmodo in Improving Creativity and Learning Outcomes in Geography in Class X IPS 4 SMAN 4 Kerinci, Kerinci Regency.

Creating an interesting and fun atmosphere in a learning process greatly affects students' interest, enthusiasm and creativity in learning. For the world of education, the existence of new learning models for students is very useful, such as to support teaching and learning activities. This situation requires an educator to master a variety of better learning methods. Technological developments can also be used as a learning medium, one of which is Edmodo. Through Edmodo students can develop a deeper understanding of problems through obtaining and processing information gathered from the web. This study aims to obtain information and discuss efforts to improve creativity and geography learning outcomes through the instructional model of Edmodo aided facilitator and explaining in class X IPS 4 SMAN 4 Kerinci, Kerinci regency. This type of research uses Classroom Action Research (Classroom Action Research), with the research subjects of Class X IPS 4 SMAN 4 Kerinci, Kerinci Regency, totaling 30 students. The data collection method is in the form of learning outcome test, observation and documentation. Descriptive qualitative data analysis techniques and quantitative descriptive with averages. The research was conducted for two cycles with each cycle consisting of two meetings. The results showed that the average creativity of students in the first cycle at the first and second meetings was 60.69%, the average for the second cycle at the first and second meetings was 74.3%. The average percentage of student learning creativity in the first cycle of first meeting with an average of 58.1% increased at the second meeting with an average of 63.33%, an increase in the second cycle of the first meeting with an average of 70.83% increased at the second meeting with an average of 77.77%. The learning outcomes of students experienced an increase in mastery of 30 students, there were 18 students with an average completeness of 60%, and experienced a significant increase in cycle II with the number of students who completed totaling 26 students with an average completeness of 86.67%. So that there is a link between increasing student learning creativity and learning outcomes. Thus the application of the instructional model of the Facilitator and Explaining assisted by Edmodo in Class X IPS 4 SMAN 4 Kerinci, Kerinci Regency.

Keywords: Facilitator and Explaining, Edmodo, Creativity, Learning Outcomes

ABSTRAK

R. Flourenta Alzikri, 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan *Edmodo* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Geografi di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Kabupaten Kerinci

Menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam suatu proses pembelajaran sangat mempengaruhi minat, semangat dan kreativitas siswa dalam belajar. Bagi dunia pendidikan, dengan adanya model-model pembelajaran yang baru bagi siswa itu sangat berguna seperti untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Keadaan seperti ini menuntut seorang pendidik untuk menguasai berbagai macam metode pembelajaran yang lebih baik. Perkembangan teknologi pun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu *Edmodo*. Melalui *Edmodo* peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam mengenai masalah melalui pemerolehan dan proses informasi yang dikumpulkan dari *web*. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar geografi melalui model pembelajaran *Facilitator and Explaining* Berbantuan *Edmodo* di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Kabupaten Kerinci. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan subyek penelitian siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Kabupaten Kerinci yang berjumlah 30 siswa. Metode pengumpul data berupa test hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan rata-rata. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata kreativitas siswa pada siklus I pada pertemuan I dan II adalah 60,69% rata-rata pada siklus II pada pertemuan I dan II adalah 74,3%. jumlah rata-rata presentase kreativitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dengan rata-rata 58,1% meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata 63,33%, mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan rata-rata 70,83% meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata 77,77%. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan dari 30 peserta didik ada 18 siswa dengan rata-rata ketuntasan 60%, dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II dengan jumlah peserta didik yang tuntas berjumlah 26 siswa dengan rata-rata ketuntasan 86,67%. Sehingga adanya keterkaitan antara peningkatan kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Facilitator and Explaining* Berbantuan *Edmodo* di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Kabupaten Kerinci.

Kata Kunci : *Facilitator and Explaining, Edmodo, Kreativitas, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada bidang Pendidikan Geografi pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Judul dalam tesis yang dilakukan oleh penulis yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* Berbantuan Edmodo dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Geografi di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Kabupaten Kerinci ”.**

Penulis menyadari bahwa manusia memiliki keterbatasan sehingga sebuah kewajaran jika melakukan kesalahan, begitu juga halnya dalam penulisan ini, penulis menyampaikan permintaan maaf atas segala kesalahan dan kekurangan lama penulisan hasil penulisan tesis ini, sumbang fikir pembaca sangat penulis harapkan.

Selama penulisan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Erianjoni, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran serta motivasi selama pembuatan tesis ini.
2. Dr. Iswandi, U, M.Si selaku Ketua Prodi Magister (S2) Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan sekaligus sebagai penguji I.

3. Dr. Ernawati, M.Si sebagai dosen Penguji II yang telah membimbing, memberikan saran serta motivasi selama pembuatan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar, staf administrasi dan staf laboran Prodi Magister (S2) Pendidikan Geografi FIS UNP.

Tesis ini dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda dan ibunda ku tercinta Raflizar, SP.d dan Milawati, yang telah memberikan motivasi serta doa agar selalu diberi kemudahan dalam menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya, untuk istriku tersayang Alola Sentia S.Pd dan calon anakku yang telah menyemangati penulis selama pembuatan tesis ini.

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan pembaca pada umumnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan maupun bacaan untuk penelitian selanjutnya.

Padang, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan penelitian	10
F. Manfaat penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori	13
1. Kreativitas.....	13
a. Pengertian kreativitas	13
b. Indikator-indikator kreativitas	16
2. Hasil Belajar	17
a. Pengertian belajar.....	17
3. Teori Belajar Behavioristik	20
4. Hakikat hasil belajar	24
5. Pembelajaran geografi	26
6. <i>Edmodo</i>	29
7. <i>Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining</i>	31
a. Model pembelajaran	31
8. <i>Student Facilitator and Explaining</i>	32
9. Langkah-langkah Model <i>Student Facilitator and Explaining</i>	33
10. Kelebihan dan Kelemahan <i>Student Facilitator and Explaining</i>	34
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	46
D. Hipotesis Tindakan	47

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Setting Penelitian.....	49
C. Prosedur dan Alur Penelitian.....	50
D. Indikator Keberhasilan	54
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	55
F. Teknik Analisis Data.....	59
G. Uji Validasi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	62
1. Profil Sekolah	62
2. Keadaan Pegawai dan Siswa.....	64
3. Sarana dan prasarana	67
B. Deskripsi Hasil Peneltian	68
1. Pra-Siklus.....	69
2. Hasil Pelaksanaan Siklus I.....	70
a. Perencanaan	71
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	72
c. Pengamatan	83
d. Refleksi Siklus I	88
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	92
a. Perencanaan.....	92
b. Pelaksanaan Tindakan	93
c. Pengamatan	101
d. Refleksi Siklus II.....	107
C. Pembahasan	110
D. Keterbatasan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
A. Kesimpulan	117
B. Implikasi	118
C. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pedoman Wawancara Sebelum Pembelajaran	57
2. Kisi-kisi Wawancara Setelah Pembelajaran siklus I dan siklus II	57
3. Jumlah Pegawai di SMA Negeri 4 Kerinci	64
4. Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Kerinci Pada Tahun 2020 / 2021	66
5. Data Sarana dan Prasarana SMA Negeri 4 Kerinci pada Tahun 2020/ 2021	68
6. Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus I dengan KKM (75)	82
7. Ringkasan Hasil Belajar Geografi Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Siklus I.....	82
8. Perbandingan Hasil Belajar UH dengan UH Siklus I.....	83
9. Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus I Pertemuan I	84
10. Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus I Pertemuan II.....	86
11. Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus II dengan KKM (75)	100
12. Ringkasan Hasil Belajar Geografi Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci Siklus II	100
13. Perbandingan Hasil Belajar UH Siklus I dengan UH Siklus II.....	101
14. Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus II Pertemuan 1.....	103
15. Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci pada Siklus II Pertemuan 2.....	105
16. Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kreativitas dan Hasil Belajar..	114

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar : 1 Kerangka Konseptual	47
2. Gambar : 2 Siswa Berdiskusi	75
3. Gambar : 3 Siswa Presentasi	80
4. Gambar : 4 Presentasi Siswa Melalui Aplikasi Edmodo.....	96
5. Gambar : 5 Siswa berdiskusi di Aplikasi Edmodo.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Peta
2. Tampilan *Edmodo*
3. RPP Siklus I dan II
4. Bahan Aja
5. Soal dan Jawaban
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa
7. Lembar Observasi Kreativitas Siswa
8. Wawancara
9. Daftar Hadir Siswa
10. Hasil Tes
11. Persebaran Kreativitas Belajar
12. Visi dan Misi
13. Surat penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, maka peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan fokus pembangunan yang semakin penting. Ada tiga tantangan utama yang dihadapi yaitu tantangan global dengan persaingannya, tantangan internal dan tantangan Pendidikan Kejuruan. Oleh karena itu, untuk menghadapi beberapa tantangan yang cukup berat tersebut maka diperlukan pendidikan yang mampu membawa manusia terlepas dari berbagai permasalahan dalam kegiatan pendidikan itu sendiri. Perubahan ini disebabkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Nurhaidah (2015) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Globalisasi yang terjadi pada abad ini berakibat pada perubahan keseluruhan kehidupan bermasyarakat, tidak terkecuali pendidikan tinggi, yang harus menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Untuk menghadapi hal tersebut maka pemerintah telah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pendidikan. Hal ini terlihat sebagaimana yang telah diamanatkan di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistim pendidikan nasional pada Pasal 11 ayat 1 dan 2 yang menekankan bahwa “Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga Negara tanpa adanya diskriminasi”. Pembelajaran merupakan proses mengolah informasi menjadi produk ilmu, baik berupa pengetahuan (kognitif), afektif

(kepribadian/akhlak), maupun keterampilan (psikomotor). Hal ini dapat terwujud apabila dilakukan oleh tenaga kependidikan profesional yang terus menerus berinovasi dalam memberikan pembelajaran.

Fungsi bidang Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa yang ada di masyarakat, serta memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan berbagai masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Geografi tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Student Facilitator and Explaining*). Menurut Haris tahun 2012, Geografi adalah suatu ilmu yang mengkaji segala aspek-aspek yang ada di permukaan bumi dengan konsep spasial untuk pemanfaatan pembangunan yang ada di permukaan bumi.

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, misalnya pengembangan kurikulum nasional dan lokal, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pengadaan buku dan alat pelajaran, pengadaan dan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah.

Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara (anggota ASEAN), mutu pendidikan Indonesia masih tergolong rendah. Pelatihan

– pelatihan pun telah sering dilakukan untuk meningkatkan kompetensi mengajar guru yaitu pelatihan mengenai model-model pembelajaran yang inovatif. Namun pada kenyataannya tidak banyak guru yang menerapkan model pembelajaran tersebut pada saat proses belajar mengajar. Mereka cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, jadi pada kegiatan pembelajaran guru yang lebih aktif dengan metode ceramahnya sedangkan peserta didik menjadi lebih pasif.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen (Richardo dkk, 2014).. Salah satu yang mempengaruhi kreativitas anak adalah faktor lingkungan, sekolah maupun masyarakat lingkungan yang mampu memberikan stimulasi terhadap potensi kecerdasan anak dengan baik, dalam suasana kondusif dan menyenangkan akan membantu perkembangan kreativitas anak. Terutama lingkungan sekolah pada saat mengikuti kegiatan haruslah kegiatan tersebut menarik dan menyenangkan.

Menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dalam suatu proses pembelajaran sangat mempengaruhi minat, semangat dan kreativitas siswa dalam belajar. Bagi dunia pendidikan, dengan adanya model-model pembelajaran yang baru bagi siswa itu sangat berguna seperti untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Keadaan seperti ini menuntut seorang pendidik untuk

menguasai berbagai macam metode pembelajaran yang lebih baik. Perkembangan teknologi pun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Permasalahan yang sering peneliti hadapi sangat banyak sekali, terutama pada siswa di kelas X IPS 4, antara lain perkembangan kognitif yang masih rendah, perkembangan bahasa dan yang paling terlihat adalah rendahnya perkembangan kreativitas anak dalam menuangkan ide-ide mereka atau imajinasi siswa dalam membentuk sesuatu yang diinginkan, siswa yang tidak fokus dalam belajar, siswa melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti: berbicara dan tertawa dengan teman sebelahnya, bermain HP dan mendengarkan musik dengan *hand free*, keluar masuk yang bukan jam istirahat dengan alasan lapar, serta seringnya siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran Geografi yang berlangsung. Ini membuat proses pembelajaran kurang optimal dan menyenangkan. Teknologi dimanfaatkannya untuk bermain game online seperti PUBG, FreeFire dan Mobile Legend. Kreativitas siswa masih rendah sekitar 47,21% berdasarkan pengamatan guru dan masih seringnya siswa meminta bantuan guru untuk membuat sesuatu yang diinginkan anak. Hasil wawancara dengan peserta didik kelas X IPS 4 bahwa media belajar yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas X IPS 4 berupa lembar kerja siswa dan *slide power point*. Media belajar tersebut belum mampu menambah kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah serta kurang mampu memberdayakan peserta didik untuk berfikir secara kritis dan kreatif.

Permasalahan yang lain adalah kurangnya kreativitas guru dalam sebuah proses pembelajaran seperti model dan strategi pembelajaran yang kurang

menarik bagi para siswa dan juga guru belum mampu memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini. Ini semua ditandainya rendahnya hasil belajar siswa dengan rendahnya kreativitas siswa selama memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, bersemangat dalam belajar, dapat memberikan gagasan atau pendapat yang baru dan unik selanjutnya rendahnya imajinasi siswa serta masih banyak siswa yang belum bisa bekerja sendiri tanpa melihat hasil pekerjaan teman sebayanya. Akibat dari rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil pengalaman peneliti selama mengajar geografi Kelas X IPS 4 di SMA N 4 Kerinci dengan jumlah siswa 30 orang yaitu siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar sebanyak 19 orang, kurang mengajukan pertanyaan yang berbobot sebanyak 14 orang, tidak memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah sebanyak 17 orang, siswa malu menyatakan pendapat secara spontan sebanyak 12, kurangnya menghargai rasa keindahan sebanyak 16 orang, siswa masih terpengaruh oleh teman-temannya dalam menyampaikan pendapat sebanyak 12 orang, rasa humor rendah sebanyak 15 orang, kurangnya daya berimajinasi sebanyak 12 orang, pemikiran dan gagasan siswa dalam pemecahan masalah menyerupai teman-temannya sebanyak 14 orang, siswa tidak dapat berkerja sendiri sebanyak 13 orang, kurangnya keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru sebanyak 14 orang dan tidak mampu mengembangkan suatu gagasan sebanyak 11 orang. Hasil persebaran angket kreativitas awal siswa didapatkan rata-rata di kelas X IPS 4 SMAN Kerinci yaitu sebanyak 47,21% .

Hasil belajar siswa juga rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa X IPS 4 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang siswa. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu sebanyak 13 orang dengan persentase 43,3% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 17 orang dengan persentase 56,67%. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM tersebut mencirikan bahwa proses pembelajaran di kelas belum optimal. Guru telah berupaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Kreativitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan akan tetapi tidak begitu signifikan masih banyak juga kreativitas dan hasil belajar siswa yang rendah.

Sehingga untuk menanggulangi masalah rendahnya kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran Geografi ini dapat dilakukan dengan memecahkan masalah dari faktor internal dan eksternal. Faktor yang paling mempengaruhi rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor eksternal berupa model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hasil observasi dan data sekunder hasil belajar siswa ini mengidentifikasi masih rendahnya kreativitas maupun hasil belajar siswa. Jika hal ini dibiarkan tidak hanya berdampak buruk terhadap kemampuan dan pengetahuan siswa tetapi juga berdampak terhadap mutu pendidikan di SMA Negeri 4 Kerinci. Ini semua tidak hanya berdampak buruk bagi mutu pendidikan dan juga berdampak terhadap daya saing siswa dan sekolah di dunia pendidikan.

Menurut Prasetya (2009) adapun kelebihan dan kekurangan dari model ini yaitu: 1) Dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi berpikir kritis siswa secara optimal. 2) Melatih siswa aktif, kreatif dalam menghadapi setiap permasalahan. 3) Mendorong tumbuhnya tenggang rasa, mau mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. 4) Mendorong tumbuhnya sikap demonstrasi. 5) Melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan saling bertukar pendapat secara obyektif, rasional guna menemukan suatu kebenaran dalam kerjasama anggota kelompok. 6) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat siswa secara terbuka. 7) Melatih siswa untuk selalu dapat mandiri dalam menghadapi setiap masalah. 8) Melatih kepemimpinan siswa. 9) Memperluas wawasan siswa melalui kegiatan saling bertukar informasi, pendapat dan pengalaman antar mereka.

Kelebihan Edmodo menurut Charles Wankel (2011:26) adalah: (1) Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link. (2) Mengirim pesan individu ke pengajar . (3) Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu. (4) Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru. (5) Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter. Jika dibandingkan dengan kelebihan Google Classroom 1) Sangat mobile Friendly untuk pemula. 2) Mudah mengelola tugas yang diberikan. 3) Semua file masuk ke Google Drive kita. 4) Mudah meninjau tugas sebelum dikirim. 5) Sangat mudah melihat pengumuman dari pengajar.

Untuk mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui model Pembelajaran *Student Facilitator and*

Explaining berbantuan *Edmodo*. Karena dengan *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo* diharapkan siswa dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran dan mengoptimalkan teknologi.

Berdasarkan masalah dalam penelitian tersebut penulis mencoba untuk menerapkan metode pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo*, agar setiap proses pembelajaran lebih optimal lagi dan dapat meningkatkan kreativitas, hasil belajar dan daya saing antar sekolah agar tidak ketinggalan dengan sekolah-sekolah yang ada di Indonesia khususnya di Kabupaten Kerinci. Metode pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* mempunyai kelebihan yaitu: Materi yang disampaikan lebih jelas dan kongret, dapat meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan secara demonstrasi, melatih siswa lebih aktif seperti menjadi seorang guru, memacu motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar, mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Geografi di Kelas X IPS 4 SM4 Negeri 4 Kerinci”**. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran lebih optimal dan berkualitas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Siswa tidak mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Tidak memberikan banyak gagasan dan usulan dalam suatu masalah.
4. Masih bnyak siswa malu-malu dalam menyatakan pendapat secara spontan.
5. Kurangnya menghargai rasa keindahan.
6. Siswa masih terpengaruh oleh teman-temanya dalam menyampaikan pendapat.
7. Siswa tidak memiliki rasa humor yang tinggi.
8. Kurangnya daya berimajinasi siswa.
9. Pemikiran dan gagasan siswa dalam pemecahan masalah menyerupai teman-temannya.
10. Siswa tidak dapat berkerja sendiri.
11. Kurangnya keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru.
12. Tidak mampu mengembangkan suatu gagasan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi:

1. Penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Geografi di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Kerinci.
2. Penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Geografi di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Kerinci.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membahas tentang:

1. Bagaimana penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Geografi di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Kerinci?
2. Bagaimana penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Geografi di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Kerinci?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan informasi dan membahas tentang penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS 4 Geografi di SMA Negeri 4 Kerinci.
2. Untuk mendeskripsikan informasi dan membahas tentang penerapan model *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Geografi di kelas X IPS 4 Geografi di SMA Negeri 4 Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dalam pembelajaran geografi, utamanya sebagai upaya peningkatan kreativitas dan hasil belajar geografi siswa dalam pembelajaran geografi dengan *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat memperkaya khasanah pengetahuan tentang strategi pembelajaran geografi untuk diaplikasikan dan dikembangkan di dalam kelas.
- 2) Bagi guru mata pelajaran geografi lain dapat memberi gambaran implementasi pembelajaran geografi melalui model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan Edmodo dan bahan inspirasi untuk mengadakan penulisan lanjutan.

b. Manfaat bagi siswa antara lain :

Dapat mengetahui pentingnya kreativitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) tentang dasar-dasar geografi dan peta, penginderaan jauh dan SIG.

c. Manfaat bagi sekolah antara lain :

Memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran, peningkatan mutu sekolah, khususnya pembelajaran geografi dan mengembangkan profesionalisme guru.

d. Manfaat bagi peneliti antara lain :

Dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai masalah dalam pembelajaran dan bagaimana seharusnya menerapkan solusi yang tepat untuk mengatasinya serta dapat mengembangkan penelitian dalam pembelajaran dengan solusi yang lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo* dapat meningkatkan kreativitas siswa disetiap siklusnya, dapat dibuktikan berdasarkan tindakan yang dilakukan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus I mencapai rata-rata 60,69%. kemudian meningkat pada siklus II dengan persentasi 74,3%. Jumlah rata-rata presentase kreativitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dengan rata-rata 58,1% meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata 63,33%, mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan rata-rata 70,83% meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata 77,77%. Dengan adanya peningkatan ini, berarti upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo* telah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
2. Hasil belajar geografi pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 4 Kerinci telah mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* berbantuan *Edmodo*. Hal ini dapat dibuktikan dari analisis hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan dari 30 peserta didik ada 18 siswa dengan rata-rata ketuntasan 60%, dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II dengan jumlah peserta didik

yang tuntas berjumlah 26 siswa dengan rata-rata ketuntasan 86,67%. Upaya peningkatan hasil belajar ini sudah baik karena kategori yang dicapai sudah baik sampai sangat baik. Dengan adanya peningkatan kreativitas belajar geografi siswa berdampak positif pada hasil belajar Geografi.

B. Implikasi

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas siswa dan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) berbantuan *Edmodo*. Dengan adanya penerapan model pembelajaran ini ternyata mampu untuk meningkatkan kreativitas siswa yang diamati dari lembar observasi, yang kemudian berdampak terhadap meningkatnya hasil tes belajar geografi siswa, dan dokumentasi yang ada saat penelitian berlangsung

Berdasarkan hal tersebut di atas, implikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari hasil penelitian mengarah kepada adanya temuan-temuan positif kearah perbaikan dalam kualitas pembelajaran Geografi, melalui penelitian ini membuka wawasan pendidik atau guru terhadap penggunaan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) berbantuan *Edmodo*. Melalui kajian ini, baik siswa, orangtua, masyarakat dan guru dan seluruh warga sekolah dapat bersama-sama mencari solusi untuk dapat memecahkan masalah mengapa rendahnya tingkat kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

2. Implikasi Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat melakukan kerjasama dengan orangtua siswa yang berguna untuk mendiskusikan hasil belajar yang didapatkan siswa selama kurun waktu tertentu atau evaluasi pembelajaran selama satu semester. Guru sebagai pendidik diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengembangkan berbagai model dan metode pembelajaran di sekolah dalam membantu meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran antara lain:

1. Dalam kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik, seorang guru hendaknya selalu melibatkan seluruh siswa dan memberikan kesempatan yang sama berguna untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
2. Mengingat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dua siklus serta belum adanya standar validasi instrumen penelitian, maka diharapkan pada peneliti lain dapat melanjutkan penelitian serupa agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian ini.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu alternatif dari model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru yang lain dalam rangka meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, khususnya peneliti sendiri dalam pembelajaran Geografi di sekolah.

4. Sebagai guru yang memiliki kompetensi profesional dituntut untuk menguasai materi pelajaran dan menguasai seluruh aspek yang terdapat di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- . *Undang-Undang Republik Indonesia, No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1989
- A Suyitno N Daldjoeni. 1982. *Pedesaan, Lingkungan, dan Pembangunan*, Alumni. Bandung.
- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Ronda Karya Remaja.
- Aderusliana. 2007. *Teori Belajar*. (online) (<http://www.blogs.unpad.ac.id/aderusliana/> , diakses 28 Juli 2018)
- Ahmad Asrori. 2009. Hubungan kecerdasan Emosional dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa. Jurnal Surakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- Ahmadi, dan Prasetya. 2009. *Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Said, K. M. (2015). Students' perceptions of Edmodo and mobile learning and their real barriers towards them. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2). Retrieved from <http://www.tojet.net/articles/v14i2/14220.pdf>
- Alwan, Muhammad. 2017. Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo* Untuk Mata Pelajaran Geografi Sma. STAI. Darul Kamal: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 4(1). 65-76.
- Amin, S. (2017). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar geografi. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 25-36.
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7).
- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan menulis karya ilmiah geografi siswa sma. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1).
- Bakaruddin . 2010. *Dasar-Dasar Ilmu Geografi*, Padang: UNP Press.