



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* KOLABORATIF BERBANTUAN APLIKASI PENGOLAHAN KATA DARING

Yeni Rostikawati<sup>1</sup>, Restu Bias Primandhika<sup>2</sup>, Aurelia Sakti Yani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

<sup>2</sup>restu@ikipsiliwangi.ac.id

<sup>3</sup>saktiyani@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah Isu-Isu Global Pendidikan Bahasa dalam mempersiapkan isu-isu yang diminati untuk penelitian masing-masing mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, *flipped classroom* didefinisikan sebagai salah satu metode pengajaran yang mengutamakan mahasiswa mempelajari materi pembelajaran terlebih dahulu kemudian didiskusikan pada saat jam mata kuliah berlangsung. Materi yang diberikan adalah berupa bab dari buku sumber, video presentasi kelompok dan video pembelajaran lainnya. Pada saat kelas tatap maya, pengajar meninjau kembali (*review*) materi, membahas tugas atau latihan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan mahasiswa yang masih belum mengerti tentang materi yang diberikan. Sedangkan mahasiswa datang ke kelas diharapkan sudah mendapatkan pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Metode ini dicoba diterapkan untuk mengatasi keterbatasan waktu yang diberikan untuk mata kuliah ini, yaitu hanya 1x seminggu selama 2 SKS perkuliahan (50 menit). Diharapkan dengan diimplementasikannya metode ini keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas meningkat dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

**Kata kunci:** *flipped classroom, pembelajaran daring, pembelajaran bahasa, pembelajaran sastra*

### Abstract

*This study aims to assist students in understanding the course Isu-Isu Global Pendidikan Bahasa in preparing the issues of interest for research for each student of the Indonesian Language Education Department. In this study, the flipped classroom is defined as a teaching method that prioritizes students learning the learning material first and then discussing it during class hours. The material provided is in the form of chapters from source books, group presentation videos and other learning videos. During virtual face-to-face classes, the teacher reviews the material, discusses assignments or exercises, and answers questions from students who still do not understand the material provided. Meanwhile, students who come to class are expected to have gained an understanding of the material presented. This method was tried to be applied to overcome the limited time given for this course, which is only 1x a week for 2 credits of lectures (50 minutes). It is hoped that with the implementation of this method, student involvement in teaching and learning activities in the classroom will increase and they can easily understand the material presented.*

**Keywords:** *flipped classroom, online learning, language learning, literature learning*

## A. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan. Dengan adanya teknologi informasi berupa internet, para penggunanya dimudahkan dalam memperoleh dan menyebarkan informasi dan menghilangkan batas jarak dan waktu. Tentu saja hal ini juga berdampak dunia pendidikan. Hal ini mendorong para pengajar dalam pemanfaatannya untuk kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, pengajar perlu mengikuti perkembangan dan selalu melakukan penyesuaian terhadap metode dan strategi belajar mengajarnya. Apalagi mahasiswa kini sudah akrab dengan penggunaan internet, di mana mereka sebagai pengguna aktif sehari-hari dari ponsel pintar dan laptop/PC yang terhubung dengan internet. Atas fakta tersebut pengajar pun dituntut agar terus memperbarui keterampilan menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk pemanfaatan dalam pembelajaran di kelas.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa era pandemi *Covid-19* “memaksa” pengajar dan peserta didik untuk melangsungkan pembelajaran secara dalam jaringan. Pada jenjang pendidikan tinggi, model pembelajarannya bersifat *synchronous* yang artinya memungkinkan pembelajaran langsung (secara *real-time*) pada waktu yang sama dan berpusat pada pengajar (Clark & Mayer, 2008 hlm. 10). Saat ini tren pemberian materi ajar dan pengumpulan tugas dipadukan dengan penggunaan LMS populer seperti *Google Classroom*,

*Edmodo* atau LMS perguruan tingginya masing-masing (Nirfayanti & Nurbaeti 2019). Mahasiswa menempuh perkuliahan tidak hanya sebagai pengguna perangkat digital (ponsel pintar dan laptop/PC) tetapi juga dapat menggunakan aplikasi yang dapat diakses. Di samping itu, akses internet yang kini sudah bukan hal asing lagi membuat para mahasiswa dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat.

Mata Kuliah Kajian Isu-isu Global Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah yang mengkaji implikasi pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia. Seiring dengan perkembangan ekonomi global di mana calon lulusan hendaknya diberikan bekal yang cukup untuk dapat bersaing, memahami isu-isu kebahasaan dan pendidikan sangat penting bagi para mahasiswa. Maka dari itu, pengajar di bidang pendidikan bahasa Indonesia diharapkan memiliki strategi pengajaran yang mendukung upaya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami isu-isu kebahasaan dan pendidikan terkini.

Cara yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran dengan menyatukan teknologi di jurusan prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, ada penggunaan *Weblog*, *WikiSpace*, dan *LMS (Learning Management System) applications* seperti *Edmodo*. Di antaranya, materi diberikan di forum dengan cara dikirimkan melalui email ke ketua kelas beberapa hari sebelum kelas dimulai. Hal ini untuk memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dan



belajar untuk berlatih di dalamnya. Namun berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti, ditemukan banyak siswa yang hanya mendownload dan mencetak materi tanpa membaca atau mengerjakan latihan terlebih dahulu. Akibatnya, banyak siswa di kelas yang tidak memiliki materi pembelajaran, dan peneliti harus menjelaskan materi dan latihan dalam materi tersebut. Karena waktu pertemuan yang terbatas, saya merasa ini tidak efektif, sehingga diperlukan metode untuk menyelesaikan masalah ini.

Salah satu metode yang dikenalkan kepada siswa adalah flipped classroom atau pembelajaran terbalik kelas. Flipped classroom menurut Bergmann and Sams (2012) adalah “sebuah lingkungan di mana apa yang biasanya dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah dan apa yang biasanya dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang dilakukan di kelas.” Dengan kata lain, flipped classroom adalah kebalikan dari proses pembelajaran tradisional yang biasanya dikerjakan di kelas dikerjakan di rumah, dan pekerjaan rumah atau PR yang biasanya dikerjakan di rumah dikerjakan di kelas. Inilah sebabnya mengapa strategi ini disebut pembelajaran kelas terbalik. Dalam *flipped classroom*, materi diberikan terlebih dahulu dengan cara mengunggahnya ke website (di *blog* atau media sosial seperti *Facebook* dan *Youtube*) atau aplikasi sistem manajemen pembelajaran (seperti *Edmodo*) dalam bentuk wajib *online download* atau akses video pembelajaran yang dipelajari siswa di rumah atau di luar

kelas. Kursus pembelajaran di kelas digunakan untuk diskusi kelompok dan pekerjaan rumah.

Menurut penjelasan di atas, bahwa bacaan ini bermaksud untuk penerapan teknik pembelajaran kelas terbalik atau flipped classroom seperti salah satu cara penggantian pelajaran isu-isu global di jurusan Prodi Bahasa Sastra Indonesia yang akan mengatasi kurangnya jam tatap muka mata kuliah ini dan mendukung siswa mengembangkan kemampuan Berbahasa Indonesia khususnya dalam isu-isu global atau bisa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, yakni video dan aplikasi *Edmodo*. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk lebih memahami dan mengkaji tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *flipped classroom* saat pelajaran isu-isu global di Jurusan Bahasa Sastra Indonesia terutama Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia.

## 1. Flipped Classroom

Ada beberapa pengertian tentang Flipped classroom. Di antaranya sebagai berikut: 1. Flipped Classroom menurut Lage, Platt, and Treglia (2000 hlm. 32), “Inverting the classroom means that events that have traditionally taken place inside the classroom now take place outside the classroom and vice versa.” Membalik kelas berarti kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan di kelas sekarang dilakukan di luar kelas, begitu pula sebaliknya. 2. Flipped Classroom menurut Bergmann and Sams (2012) adalah “a setting where that ‘which is

*traditionally done in class is now done at home, and that which is traditionally done as homework is now completed in class*". Dengan kata lain, *Flipped Classroom* merupakan pembalikan prosedur pembelajaran konvensional, yang biasanya dikerjakan di kelas dilakukan di rumah dan yang biasanya dikerjakan di rumah sebagai penugasan dikerjakan di kelas. Karena itulah, strategi ini disebut pembelajaran kelas terbalik.

Dalam *Flipped Classroom* di penelitian ini, materi terlebih dahulu diberikan pada LMS *Google Classroom*. Materi tersebut berupa video pembelajaran yang harus diunduh atau diakses secara daring dan dipelajari mahasiswa di rumah atau di luar kelas. Sedangkan sesi belajar di kelas digunakan untuk diskusi kelompok dan mengerjakan tugas. Sedangkan menurut Basal (2015), *Flipped Classroom* biasanya identik dengan kegiatan siswa menonton video pembelajaran di rumah. Sebenarnya tidaklah demikian saja. *Flipped Classroom* tidak hanya strategi di mana pengajar memberikan video pembelajaran secara online kepada siswa untuk dipelajari sebelum kelas berlangsung, akan tetapi yang paling penting adalah kegiatan di dalam kelas itu sendiri yang diisi dengan kegiatan yang melibatkan secara aktif siswa seperti diskusi mengenai konsep dan informasi yang tidak dimengerti ataupun *problem solving*.

Kelebihan penerapan *Flipped Classroom* menurut Fitria (2015) adalah: 1) Mahasiswa dapat mengulang-ulang video tersebut hingga mereka benar-benar paham

materi, tidak seperti pada pembelajaran biasa, apabila siswa kurang mengerti maka guru harus menjelaskan lagi hingga siswa dapat mengerti sehingga kurang efisien. 2) Mahasiswa dapat mengakses video tersebut dari manapun asalkan memiliki koneksi internet yang cukup, bahkan bisa diunduh dan lebih puas untuk menontonnya berulang-ulang. 3). Efisien, karena siswa diminta untuk mempelajari materi di rumah dan pada saat di kelas, mahasiswa dapat lebih memfokuskan pemahaman materi maupun kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai soal yang berhubungan dengan materi tersebut.

## 2. Aplikasi Pengolahan Kata Daring

Aplikasi Pengolahan Kata Daring mengacu pada layanan pengolah kata, lembar sebar, presentasi, formulir, dan penyimpanan data berbasis web gratis. Aplikasi Pengolahan Kata Daring *Google Docs* merupakan salah satu aplikasi yang ditawarkan oleh Google, yang memungkinkan kita untuk melihat seluruh dokumen setiap saat. Seorang penulis dapat memilih untuk kembali ke versi sebelumnya. Selain *Docs*, adapun aplikasi lainnya pada *Google Workspace* yang terintegrasi dan dapat digunakan secara kolaboratif, di antaranya *Spreadsheet*, *Sildes* dan *Jamboard*, yang semua memiliki fungsi yang sama. Ada juga alat-alat untuk membandingkan dua versi dokumen.

Aplikasi Pengolahan Kata Daring adalah salah satu aplikasi yang memungkinkan kita untuk tetap



bekerja, tetap belajar secara kolaborasi di tengah pandemi dengan demikian social distancing pun bisa terlaksana. Aplikasi Pengolahan Kata Daring dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam pengerjaan tugas kelompok terutama di tengah pandemi seperti saat ini.

Hal di atas didukung juga dengan hasil pengamatan penulis di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi, mahasiswa di program studi ini cenderung kurang kondusif pada saat diskusi kelompok, beberapa mahasiswa tidak begitu antusias dalam pengerjaan tugas kelompok karena hanya dititik beratkan kepada yang aktif saja, setelah diberikan materi tugas kelompok, cenderung kurang aktif dalam kelompok lantaran kurangnya koordinasi antara satu sama lain, sehingga mahasiswa tersebut hanya mengharapkan hasil kelompok dikerjakan oleh satu orang saja. Disamping itu, *output* dari hasil tugas kelompok mahasiswa juga sering tercecer dan terbuang begitu saja sesuai kegiatan pembelajaran sehingga arsip tugas portofolio mahasiswa tidak tersiapkan dengan rapi.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R&D. Metode pengembangan menurut Borg & Gall (1983) proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Tujuan pemilihan metode pengembangan ini adalah untuk menyempurnakan model *Flipped Classroom* dan menguji

keefektifan model ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengadaptasi dari Borg & Gall yang disesuaikan kembali dengan kondisi waktu yang tidak terlalu lama. Langkah tersebut yaitu: 1) Tahap pengumpulan data, yaitu peneliti melakukan studi kasus untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di lapangan berkenaan dengan efektivitas belajar mahasiswa.

Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan studi Pustaka mengenai teori tentang model *flipped classroom*; 2) Tahap perencanaan, yaitu membuat perencanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Proses pembelajaran yang ditunjang oleh materi ajar, media, dan pelaksanaan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik model *flipped classroom*; 3) Tahap pengembangan produk, yaitu mempelajari karakteristik model *flipped classroom* dan kemudian melakukan pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggabungkan metode kolaboratif di dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan evaluasi pun dilaksanakan secara kolaboratif melalui aplikasi daring. Mahasiswa diberikan materi ajar berupa video terlebih dahulu untuk dipelajari secara mandiri di rumah, kemudian di dalam kelas mereka berdiskusi mengenai materi yang sudah dipelajari secara berkelompok, kemudian mahasiswa menuliskan hasil diskusi secara kolaboratif dalam

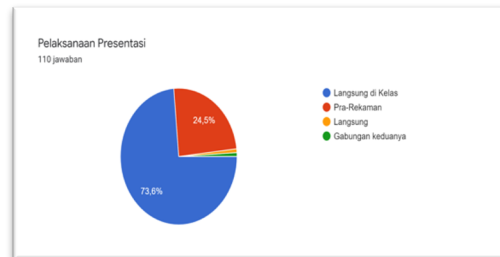
sebuah aplikasi daring. 4) Tahap validasi dan uji coba, yaitu melakukan validasi terhadap rancangan instrumen penelitian hasil pengembangan dari model *flipped classroom* pada ahli/pakar pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba tahap 1 kepada mahasiswa yang bukan objek penelitian. Setelah uji coba tahap 1 dan dilakukan pengolahan data, dilanjutkan pada pelaksanaan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah campuran yaitu kualitatif-kuantitatif. Data penelitian sepenuhnya dari mahasiswa, yaitu dari penilaian akhir semester, dan juga dari angket evaluasi yang diberikan kepada mahasiswa. Pengambilan data secara acak sebanyak 141 anggota kelas. Instrumen penelitian menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian kualitatif yaitu dengan cara analisis deskriptif dan data kuantitatif dengan cara statistik deskriptif. Objek penelitian ini adalah mahasiswa kelas reguler semester genap tahun ajaran 2021/2022 program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi yang mengambil mata kuliah Isu-Isu Global Kajian Bahasa Indonesia. Waktu pelaksanaan penelitian selama empat bulan yaitu September sampai dengan Desember 2020.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

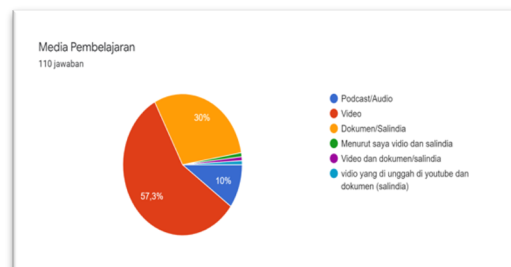
Hasil penelitian menunjukkan beberapa simpulan data berdasarkan hasil angket. Berikut adalah hasil pengumpulan data yang disajikan melalui grafik.

*Grafik 1 Pilihan Pelaksanaan Presentasi pada mode flipped classroom*



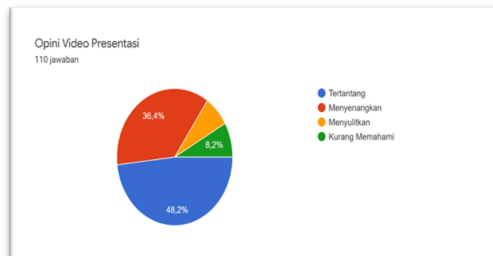
Setelah mahasiswa memahami materi yang diberikan terlebih dahulu oleh dosen, mahasiswa lebih senang melaksanakan presentasi pemahaman secara langsung di kelas. Hal itu kemungkinan dipengaruhi oleh kejenuhan mahasiswa terhadap proses pembelajaran daring serta hambatan yang sering dialami mahasiswa saat pembelajaran daring yaitu kekurangan kuota internet.

*Grafik 2 Pilihan media pembelajaran yang cocok pada saat mode flipped classroom*



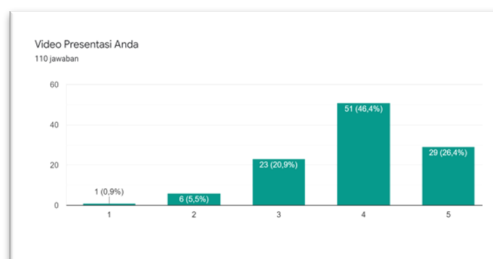
Media pembelajaran yang banyak dipilih oleh mahasiswa adalah media video. Media video tersebut digunakan untuk menyampaikan materi presentasi masing-masing kelompok yang ditugaskan oleh dosen. Media video dimaksudkan agar proses presentasi tidak dilaksanakan saat jadwal pertemuan zoom, tetapi sudah dipelajari masing-masing di rumah.

*Grafik 3 Tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan video untuk flipped classroom*



Pada saat masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat media video dalam menyampaikan presentasi, jawaban mahasiswa paling banyak adalah merasa tertantang. Berdasarkan analisis peneliti, Ketika mahasiswa merasa tertantang dengan tugas yang diberikan oleh dosen, maka bagus untuk menstimulus peningkatan kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas serta proses pembelajaran secara keseluruhan.

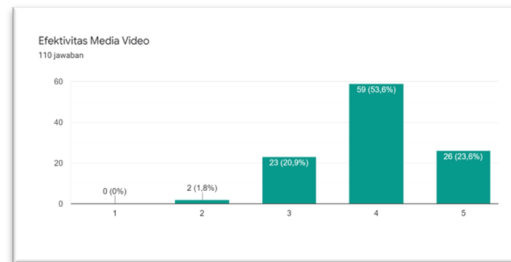
*Grafik 4 Kepuasan terhadap pembuat video pembelajaran yang diproduksi oleh masing-masing kelompok untuk diterapkan di flipped classroom*



Kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas berupa video presentasi pun dibuktikan melalui grafik 4. Dalam grafik batang tersebut jelas menunjukkan penilaian di angka 4 dari maksimal 5 yang banyak dipilih oleh mahasiswa. Artinya, mahasiswa

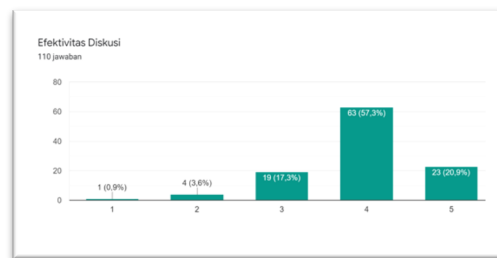
merasa puas terhadap pembuatan video yang diproduksi oleh masing-masing kelompok.

*Grafik 5 Efektivitas media video yang disimak pada saat pembelajaran dengan mode flipped classroom*



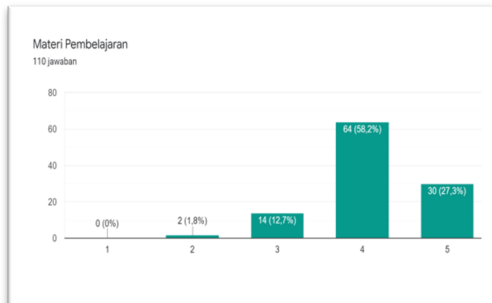
Penyampaian materi melalui video pun dinyatakan efektif karena mahasiswa memberikan penilaian 4 dari maksimal 5. Jika dilihat dari grafik, nilai 4 itu jauh di atas nilai dibawahnya.

*Grafik 6 Efektivitas diskusi yang berlangsung setelah mahasiswa menyimak video*



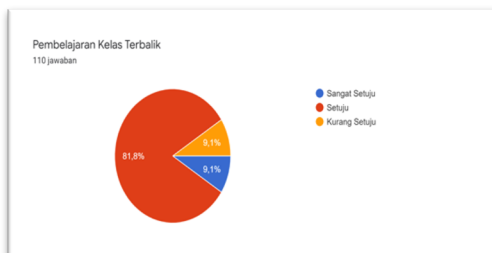
Diskusi yang dilakukan setelah menyimak video presentasi dinilai lebih efektif oleh mahasiswa. Hal itu dapat dilihat dalam grafik 6, mahasiswa yang memilih nilai 4 lebih banyak.

Grafik 7 Kebermanfaatan materi pembelajaran yang dibagikan satu sama lain pada saat *flipped classroom*



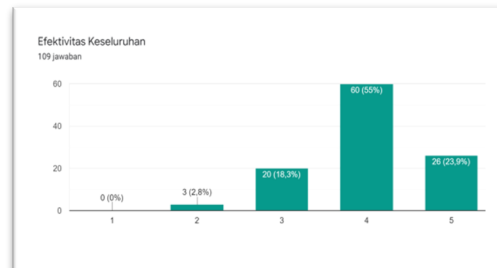
Melalui berbagi video materi oleh masing-masing kelompok, mahasiswa merasakan manfaat yang lebih tinggi karena materi pembelajaran dapat dipahami secara berulang-ulang. Waktu yang digunakan untuk memahami materi pun lebih banyak karena tidak terbatas oleh jam mata kuliah.

Grafik 8 Evaluasi keberlangsungan/minat mahasiswa terhadap pembelajaran dengan mode *flipped classroom*



Pada akhir pembelajaran, hasil evaluasi minat mahasiswa terhadap pembelajaran dengan mode *flipped classroom* menunjukkan hasil yang tinggi. Minat yang tinggi dari mahasiswa dibuktikan oleh hasil survey yaitu 81,8% mahasiswa memilih setuju dengan berlangsungnya pembelajaran menggunakan model *flipped classroom*.

Grafik 9 Efektivitas pembelajaran model *flipped classroom* dinilai dari kepuasan mahasiswa dalam proses mengikuti pembelajaran



Jika dilihat dari hasil survey secara keseluruhan menunjukkan nilai efektivitas pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* adalah 4 dari nilai maksimal 5. Hal itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *flipped classroom* efektif dilaksanakan.

Seperti halnya penemuan-penemuan dalam penelitian lain. Penemuan Akçayır & Akçayır (2018) melaporkan bahwa adanya peningkatan kinerja belajar siswa setelah digunakan model pembelajaran *flipped classroom*. Sama dengan hasil penelitian Evseeva & Solozhenko (2015) bahwa pembelajaran melalui model *flipped classroom* meningkatkan motivasi dan kinerja siswa.

#### D. SIMPULAN

Pengembangan model *flipped classroom* pada mata kuliah Isu-Isu Global Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia berlangsung dengan baik. Dengan tersedianya berbagai perangkat lunak *online* pengolahan kata seperti *Word Online* atau *Google Docs* dapat memfasilitasi mahasiswa dalam menghasilkan *output* pembelajaran secara kolaboratif. Dari





segi keefektifan baik pelaksanaan maupun media sudah dirasa baik dan memuaskan bagi terlaksananya pembelajaran, namun belum menyentuh sangat baik.

Berdasarkan evaluasi akhir, pembelajaran model *flipped classroom* yang dikembangkan secara kolaboratif ini dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif khususnya dalam mode pembelajaran *daring*. Bagi para peneliti lainnya, *flipped classroom* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengolaborasikan kakas atau alat bantu (*software*) pembelajaran yang lebih interaktif lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akçayır, G. & Murat A. (2018). The flipped classroom: A review of its advantages and challenges. *Computers & Education*, Volume 126. Pages 334-345
- Basal, A. (2015). The implementation of a flipped classroom in foreign language teaching. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 16(4), 28-37.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: Reach every student in every class every day. *International society for technology in education*.
- Borg. W.R. & Gall, M.D. (1983) *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). Learning by viewing versus learning by doing: Evidence-based guidelines for principled learning environments. *Performance Improvement*, 47(9), 5-13.
- Evseeva, A & Anton S. (2015). Use of Flipped Classroom Technology in Language Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Volume 206. Pages 205-209.
- Fitria, R. (2015). Blended Learning dan Strategi Flipped Classroom. Tugas Mata Kuliah. Tidak dipublikasikan. Slorok: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
- Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The journal of economic education*, 31(1), 30-43.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.