

**DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM*
MENGUNAKAN LMS *GOOGLE CLASSROOM*
UNTUK SISWA SMA IT ASY-SYADZILI**

Ahmad Mubarok

Institut Agama Islam Sunan Kalijaga Malang

amubama45@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu desain sistem pembelajaran berbasis flipped classroom. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ASSURE. Subjek penelitiannya dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA IT Asy-Syadzili. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan desain sistem pembelajaran berbasis *Flipped classroom* dengan media LMS *Google Classroom* SMA IT Asy-Syadzili ini berhasil diimplementasikan dalam proses pembelajaran serta mendapat respon positif baik dari guru maupun siswa.

Kata Kunci: Desain Sistem Pembelajaran, *Flipped Classroom*, LMS *Google Classroom*

Abstract. *This study aims to produce a flipped classroom-based learning system design. The method used in this study is a research and development method with the ASSURE development model. The research subjects in this study were students of class X SMA IT Asy-Syadzili. The results in this study indicate that the development of a flipped classroom-based learning system design with the LMS Google Classroom media at SMA IT Asy-Syadzili was successfully implemented in the learning process and received positive responses from both teachers and students.*

Keywords: *Learning System Design, Flipped Classroom, LMS Google Classroom*

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini dalam menciptakan kehidupan yang cerdas dan terbuka peran pendidikan tidak dapat dipandang sebelah mata. Kemajuan zaman telah mengubah paradigma cara berpikir dan bertindak dalam segala bidang terutama dalam bidang pendidikan yang mana diharapkan Pendidikan mampu mengarahkan dan menggiring peserta didik lebih aktif dan kreatif. Upaya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik dibutuhkan kreatifitas lebih dari pendidik untuk memberikan bimbingan pada peserta didiknya. Sukirman (2011) menjelaskan bahwa bimbingan adalah upaya seorang ahli dalam memberikan bantuan kepada individu atau kelompok dengan menggunakan sarana yang ada, agar individu atau

kelompok tersebut mampu mengembangkan kemampuannya.¹ Salah satu sarana yang bisa digunakan pendidik untuk mencapai keefektifan pembelajaran yaitu pemilihan media yang sesuai dengan konten yang akan diajarkan.

Selain itu, Keaktifan peserta didik hendaklah melibatkan peserta didik agar dapat belajar secara langsung dan kongkret serta menemukan sebuah jawaban dari permasalahan yang mereka temukan, sehingga sekarang istilah student center learning atau pembelajaran yang berpusat pada siswa telah banyak diterapkan di berbagai negara, meski pada kenyataan praktek di lapangan peserta didik tidak serta merta dibiarkan mencari informasi dengan sendirinya tanpa adanya petunjuk dari pendidik. Sehingga peran pendidik disini sudah bertransformasi yang awalnya hanya sebagai penyampai pesan menjadi fasilitator untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Tindakan kongkretnya adalah pendidik hendaknya mampu memancing atau mendorong keaktifan peserta didik melalui model pembelajaran yang menarik dan sesuai perhatian peserta didik agar motivasi peserta didik menjadi lebih besar untuk terlibat lebih aktif di kelas.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di SMA IT Asy-Syadzili Pakis Malang dijumpai beberapa kondisi dalam pelaksanaan pembelajaran Pjok, beberapa kondisi tersebut antara lain: (1) bahan ajar yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi hanya berupa buku LKS (2) proses pembelajaran lebih banyak fokus pada pendidik (teacher-centered) dan (3) jam pelajaran pada kelas X yang diberikan sangatlah terbatas, alokasi waktu untuk mata pelajaran Pjok hanya 3 jam pelajaran per minggu (135 menit) padahal mapel ini lebih dituntut pada praktik di lapangan, sehingga materi yang ada tidak dapat disampaikan secara utuh. Keterbatasan bahan ajar, waktu, dan kurang menariknya metode pembelajaran tersebut menimbulkan masalah pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Dengan demikian, perlu adanya sebuah strategi pembelajaran Pjok yang ideal agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Setyosari dan Sihkabuden menjelaskan bahwa pendidik seyogyanya berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran melalui, (1) memiliki komitmen untuk senantiasa melakukan perbaikan kualitas pembelajaran, (2) merancang kegiatan pembelajaran yang sistematis, dan (3) memanfaatkan teknologi dan media dalam pembelajaran dalam kelas. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran Pjok di SMA IT Asy-Syadzili Pakis Malang

¹ Sukirman. (2011). Peranan Bimbingan Guru dan Motivasi Belajar Dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Metro Tahun 2010. Jurnal Guidena, Vol.1, No.1, Oktober 31, 2018. <https://doaj.org/article/0395181edf5048c5a71a737d8e9ab0d8>.

memerlukan sebuah rancangan system pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas X di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini penelitian pengembangan (Research and Development). penelitian pengembangan merupakan langkah atau tahapan untuk mengembangkan produk, atau menyempurnakan produk. Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan ASSURE. Model pengembangan tersebut lebih menekankan pada penyesuaian materi, metode serta materi yang akan disampaikan pada siswa. Dalam model pengembangan ini terdapat enam langkah yang akan dilaksanakan, yakni analisa karakteristik peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan materi atau konten pembelajaran, menggunakan materi pembelajaran, melibatkan partisipasi dari peserta didik, mengevaluasi dan meninjau kembali. Alasan pemilihan model pengembangan model ASSURE yaitu dikarenakan model tersebut sistematis, sederhana dan relatif mudah diterapkan, serta dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya model ASSURE mampu meningkatkan motivasi peserta didik, hasil belajar, dan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa.

Teknik analisis data yang dipakai yaitu, analisis data kevalidan instrument, analisis data kepraktisan Media LMS Google Classroom, analisis data kelayakan Media LMS Google Classroom, dan analisis data Pre-tes dan Post-tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah produk divalidasi dan kemudian diujicobakan maka diperoleh hasil revisi pengembangan produk desain sistem pembelajaran. Revisi dilakukan pada aspek desain sistem pembelajaran terkait tatanan penulisan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Beberapa revisi yang lain dilakukan berdasarkan arahan dari validator sebagai perbaikan produk pengembangan.

Hasil produk pengembangan berupa rancangan sistem pembelajaran berbasis flipped classroom dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran PJOK. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA IT Asy-Syadzili. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran PJOK. Masalah tersebut terjadi dalam hal

keterbatasan waktu pelajaran di sekolah. Selain itu, pengembangan ini juga memberikan pengalaman belajar dan variasi pembelajaran baru bagi siswa.



Gambar 1
Praktik Lapangan menggunakan UKBM

Sedangkan tujuan dari pengembangan desain sistem pembelajaran ini adalah untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan mengikuti sintaks flipped classroom. Proses pembelajaran flipped classroom dilaksanakan dengan cara membalik kegiatan siswa, yaitu materi pelajaran akan dipelajari oleh siswa pada saat diluar jam kelas, sedangkan pekerjaan yang biasanya dikerjakan di rumah oleh siswa akan dilakukan pada saat diruang kelas bersama dengan siswa lain. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis flipped classroom para siswa SMA IT Asy-Syadzili diberikan fasilitasi dengan media pembelajaran berupa LMS Google Classroom. LMS Google Classroom sendiri merupakan media berbasis web.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, strategi flipped classroom dengan menggunakan media LMS Google Classroom dapat mengakomodir berbagai macam gaya belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Berret (Yulietri, 2015) yang memaparkan beberapa kelebihan dari flipped classroom. Kelebihan flipped classroom diantaranya (1) siswa dapat belajar secara mandiri di rumah sebelum guru memulai pembelajaran di kelas; (2) siswa dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi masing-masing; (3) siswa akan mendapat perhatian lebih dari guru melalui dikusi online ketika mendapat kesulitan dalam memahami materi dan tugas yang diberikan; (4) siswa dapat belajar melalui berbagai konten seperti video, web, dan buku.²

² Yulieatri, F., Mulyoto, Leo, A.S. (2015). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. Jurnal Teknodika. Vol 13, No 2 (2015). Oktober 31, 2018. (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/>)

Pembelajaran berbasis flipped classroom yang dilaksanakan pada mata pelajaran PJOK di SMA IT Asy-Syadzili ini termasuk dalam kategori blended learning. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru dapat mengkombinasikan beberapa cara penyampaian materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, seperti memberikan waktu kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dijelaskan oleh Bonk & Kim (2004) bahwa terdapat beberapa ciri-ciri dari blended learning yaitu (1) kombinasi dari penyampaian materi, model, gaya serta pemanfaatan berbagai media teknologi (2) sebagai sebuah kombinasi pengajaran face to face dan belajar mandiri via online (3) peran guru dalam pembelajaran ini sebagai fasilitator dan peran orangtua sebagai pendukung/ motivator.³

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran diperoleh data yang valid ($\geq 80\%$), sehingga desain sistem pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran PJOK. Hasil validasi ahli desain pembelajaran sebesar 76%, dan ahli materi sebesar 87%. Selanjutnya, hasil uji coba lapangan yang diterapkan pada 26 siswa kelas X SMA IT Asy-Syadzili didapatkan hasil yang sangat efektif, dimana presentase siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 100%. Pengembangan desain sistem pembelajaran berbasis flipped classroom dengan media LMS Google Classroom SMA IT Asy-Syadzili ini berhasil diimplementasikan dalam proses pembelajaran serta mendapat respon positif baik dari guru maupun siswa.

Selain itu Strategi flipped classroom pada mata pelajaran PJOK ini dapat menjadi solusi untuk menambah jam pelajaran yang sangat terbatas pada mata pelajaran yang lain. Pengembangan rancangan sistem pembelajaran berbasis flipped classroom dengan menggunakan model ASSURE dapat membantu guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam hal teoritik dan praktik.

³ Bonk, C. J. & Kim, K. J. (2004). *Future Directions of Blended Learning in Higher Education and Workplace Learning Setting*. USA: Indiana University.

DAFTAR PUSTAKA

- Bregman, J. & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom Reach: Every Student in Every Class Every Day*. Washington DC: ISTE and ASCD.
- Bishop, J.L. & Varleger, M.A. (2013). *The Flipped Classroom: A Surver of the Research*. 120th ASEE National Conference Proceedings, Atlanta
- Bonk, C. J. & Kim, K. J. (2004). *Future Directions of Blended Learning in Higher Education and Workplace Learning Setting*. USA: Indiana University.
- Fulton, K. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning A Leading with Technology, International Society for Technology in Education*, 12-17.
- Gaughan, J.E. (2014). The history teacher. *The Flipped classroom in world History*, (pp. 221-224). Pueblo: Colorado State University
- Graham, C. R. (2004). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, And Future Directions*. San Francisco: Pfeiffer.
- Horn, M. B & Staker, H. (2012). *Klassifying K-12 Blended Learning*. May 2012. Innosight Institute. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf>
- Missildine, K., Dkk. (2013). Flipping the classroom to improve student's performance and satisfaction. *Journal of Nursing Education*, 52 (10), 597-599 Oktober 31, 2018. <http://www.anselm.edu/Documents/Academics/Departments/Nursing%20continuin g%20Education/Session%20F%20Handout%2012%20Pre%20Read%20Please%20 Research%20FlippedClass.pdf>
- Mok, H. N. (2014). Teaching Tips: the flipped classroom. *Journal of information systems education*, 25 (1), 7-11 Oktober 31, 2018. http://ink.library.smu.edu.sg/cgi/viewcontent.cgi?article=3363&context=sis_research
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Shimamoto. N. Dean. (2012). Implementing a Flipped classroom: An Instructional Module. *Jurnal Internasional*, Oktober 31, 2018. <http://etec.hawaii.edu/proceedings/masters/2012/shimamoto D.pdf>
- Smaldino, E.S., Lowther, D.L., & Russell, J.D. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. (Arif Rahman, Penerjemah). Jakarta: Kencana Press.
- Sukirman. (2011). Peranan Bimbingan Guru dan Motivasi Belajar Dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Metro Tahun 2010. *Jurnal Guidena*, Vol.1, No.1, Oktober 31, 2018. <https://doaj.org/article/0395181edf5048c5a71a737d8e9ab0d8>. Diakses tanggal
- Yulieatri, F., Mulyoto, Leo, A.S. (2015). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknodika*. Vol 13, No 2 (2015). Oktober 31, 2018. (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/>)