

Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom dan Media Google classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21

Muhammad Fauzan, Haryadi, Nas Haryati

Universitas Negeri Semarang
mfauzan24@students.unnes.ac.id

Article History

received 14/10/2021

revised 13/12/2021

accepted 24/12/2021

Abstract

The rapid development of technology and information in the 21st century affects all aspects of life, one of which is in the field of education. In addition, the Covid-19 pandemic (Coronavirus Disease 2019) has also changed the teaching system from face-to-face to distance learning. This of course causes obstacles in the learning process. Therefore, there is a need for innovation in learning, one of which is by elaborating learning models and learning media based on information technology. The form of elaboration carried out is between the flipped classroom model and the google classroom media. The application of the elaboration of the flipped classroom model and the google classroom media in addition to being able to overcome the above problems also greatly affects the self-development of students.

Keywords: *flipped classroom model, google classroom media, 21st century Bahasa Indonesia learning*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi abad ke-21 mempengaruhi seluruh aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan. Selain itu, pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease 2019) juga mengubah sistem pengajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut tentunya menyebabkan kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan mengelaborasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Bentuk elaborasi yang dilakukan adalah antara model *flipped classroom* (kelas terbalik) dan media *google classroom*. Penerapan elaborasi model *flipped classroom* dan media *google classroom* selain mampu mengatasi permasalahan diatas juga sangat berpengaruh terhadap *self-development* peserta didik.

Kata kunci: *Model flipped classroom, media google classrom, pembelajaran bahasa Indonesia abad 21*



PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini, tantangan kehidupan untuk bersaing disegala aspek semakin besar. Masyarakat Indonesia memasuki masa dimana seluruh aspek kehidupan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi dan pasar bebas berkembang sangat pesat menuntut tersedianya sumber daya manusia berkualitas, berintegritas dan memiliki keterampilan. Oleh karena itu, keterampilan abad 21 harus dimiliki seseorang untuk mencapai hal tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sole dan Anggraeni (2018) menunjukkan bahwa tantangan guru pada abad 21 adalah bagaimana mengajarkan sejumlah ketrampilan yang menjadi tuntutan pada abad tersebut. Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills* (Partnership for 21st century skills, 2010).

Keterampilan abad 21 dapat diperoleh seseorang melalui pendidikan, sehingga pendidikan menjadi peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Selaras dengan hal tersebut, indikator penting dalam mendukung program *Sustainable Development Goals* (SDGs) yaitu *Quality of Education* atau kualitas pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi di dalam dunia pendidikan agar sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi pada masa sekarang ini, terutama penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru di dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran hendaknya mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis teknologi dan mampu menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Arnat,dkk. 2020). Sementara itu, pemanfaatan kemajuan teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang berbasis *edutainment* (*education and entertainment*).

Disisi lain, adaptasi kebiasaan baru (AKB) karena pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease 2019) yang menyerang Indonesia mengharuskan semua masyarakat untuk melakukan segala aktivitas dari rumah tak terkecuali aktivitas belajar yang kini disebut pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah salah satunya adalah dengan mengelaborasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 menyatakan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses pengetahuan dan teknologi informasi

Model yang dapat dielaborasi adalah model *flipped classroom* atau sering dikenal dengan istilah model pembelajaran terbalik. Hasanudin & Fitrianiingsih (2019) menjelaskan bahwa model *flipped classroom* dipopulerkan pertama kali oleh Bergman dan Aaron pada tahun 2007, semenjak kemunculan metode ini, banyak sekali peneliti mengujicobakan metode ini dalam pembelajaran. Secara garis besar model pembelajaran *flipped classroom* itu membalik metode pembelajaran di kelas, dibalik di sini artinya, peserta didik harus membaca/belajar terlebih dahulu di rumah, sehingga ketika di kelas pengajar tidak lagi menjelaskan/mengajar peserta didik tersebut. Hasil review Turan dan Akdag-Cimen (2020) tentang keefektifan model pembelajaran *flipped classroom* menunjukkan bahwa metode ini memiliki banyak manfaat, yaitu menumbuhkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok dan kegiatan kelas (Panich, 2013; Yilmaz, 2017) serta memiliki banyak keuntungan pedagogis (Stöhr, Demazière, Adawi, 2020).

Hasanuddin dkk.(2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* yang telah dijelaskan di atas tidak akan berfungsi secara efektif karena adanya pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease 2019). Oleh karena itu, kita harus mengelaborasikannya dengan aplikasi sebagai bentuk pembelajaran daring *asynchronous*. Bentuk elaborasi antara model *flipped classroom* dan pembelajaran daring *asynchronous* ini tetap menerapkan sintaks model pembelajaran *flipped classroom* yang telah digagas oleh Bergman dan Aaron, yaitu peserta didik harus menonton video pembelajaran yang sudah diunggah sebagai persiapan untuk pertemuan bersama (Bergmann, & Sams, 2012; Tucker, 2012) dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* (Iftakhar, 2016; Sicut, 2015; Enriquez, 2014).

Google classroom dipilih untuk dielaborasi dengan model pembelajaran *flipped classroom*. karena mudah digunakan, dapat diakses dengan mudah melalui laptop, komputer, dan *handpone*, serta merupakan *platform* daring terbaik untuk belajar dan mengajar. Pada aplikasi ini, guru dapat membuat kursus, membuat tugas, memberikan umpan balik, dan menilai peserta didik (Vasanth & Sumathi, 2020; Azhar, & Iqbal, 2018).

Bentuk elaborasi antara model pembelajaran *flipped classroom* dan media *google classroom* ini juga sangat berpengaruh terhadap *self-development* peserta didik. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanuddin dkk (2020) yang menunjukkan bahwa bentuk elaborasi antara model pembelajaran *flipped classroom* dan media *google classroom* menghasikan sintaks pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring *asynchronous* yang mampu menumbuhkan *self-development* siswa saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di Era Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB). *Self-development* siswa nampak dari siswa lebih terampil menggunakan empat keterampilan berbahasa, mampu bersastra dan sadar diri untuk berliterasi. *Self-development* dapat diartikan sebagai bentuk pengembangan diri melalui segala aktivitas untuk meningkatkan keterampilan, kualitas hidup, kemampuan, bakat, dan kesadaran diri (*self-awareness*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Flipped Classrom

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang menggambarkan suatu sistematika dalam membentuk pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan menjadi pedoman rancangan kegiatan guru saat mengajar dalam proses pembelajaran (Yani, 2017). Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Suparni, menurutnya model pembelajaran adalah suatu rancangan yang dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik (Suparni, 2017). Pendapat lain juga diungkapkan oleh Irawan, model pembelajaran rangkaian pengajaran materi dengan segala aspek pendukung yang digunakan secara langsung ataupun tidak langsung (Irawan, 2018).

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan sistematis dalam proses pembelajaran sebagai pedoman guru saat mengajar di kelas yang dilengkapi dengan adanya beberapa aspek pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Manfaat model pembelajaran adalah untuk mengembangkan minat belajar peserta didik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran (Pradana, 2016). Pendapat yang hampir sama diungkapkan oleh Nuratna, menurutnya model pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat kondisi pembelajaran yang baik dan maksimal (Nuratna, 2017). Pendapat yang senada dengan kedua pendapat tersebut adalah pendapat Uchi, menurutnya model pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat proses pembelajaran menjadi bervariasi sehingga

tidak membosankan, selain itu dengan adanya model pembelajaran peserta didik menjadi semakin aktif dan kreatif karena dapat terlibat secara aktif dan langsung dalam proses pembelajaran (Uchi, 2018).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran adalah untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga peserta didik menjadi tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena kreativitas dan keaktifan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Ciri-ciri model pembelajaran yaitu adanya tujuan pembelajaran yang jelas akan dicapai, suatu lingkungan yang mendukung proses pembelajaran, adanya suatu teori jelas yang digunakan, dan adanya suatu interaksi dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan model pembelajaran dapat berhasil dengan baik (Janah, 2009). Pendapat yang serupa juga diungkapkan oleh Pratama, menurutnya ciri-ciri model pembelajaran yaitu dilaksanakan dengan berlandaskan suatu teori yang jelas, adanya suatu tujuan yang ingin dicapai, adanya urutan atau langkah-langkah dalam model pembelajaran, adanya kelebihan dan kekurangan (Pratama, 2017). Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh Uchi, ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah yang didasari dengan teori yang jelas bukan hanya berupa opini belaka, adanya suatu misi dan tujuan yang jelas yang ingin dicapai, adanya suatu bagian-bagian dalam model, dapat digunakan sebagai pedoman saat mengajar di kelas (Uchi, 2018).

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yang baik dan benar adalah yang dibuat berdasarkan suatu teori yang jelas bukan hanya didasari atas suatu opini saja, adanya suatu misi atau tujuan jelas yang ingin dicapai, selain itu dalam model pembelajaran harus ada langkah-langkah proses pembelajaran yang baik dan benar sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengajar oleh guru, dan adanya kelebihan dan kelemahan dari setiap model pembelajaran yang diterapkan dalam suatu proses pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis *flipped classroom* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Flipped classroom* memanfaatkan teknologi yang mendukung materi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sedangkan waktu pembelajaran di kelas digunakan peserta didik untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan proyek, keterampilan praktik, dan menerima umpan balik tentang kemajuan mereka (Johnson, 2013). Pendapat yang berbeda menyatakan bahwa *flipped classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya peserta didik mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami peserta didik (Yulietri, dkk. 2015). Pendapat lain diungkapkan oleh Zainuddin dkk, *flipped classroom* atau kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni mengajar (pedagogi) di mana peserta didik mempelajari materi pembelajaran melalui sebuah video di rumah atau sebelum datang ke kelas; sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan saling tanya jawab (Zainuddin, dkk.2019).

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* atau kelas terbalik adalah model pembelajaran dimana peserta didik mempelajari materi pelajaran di rumah dengan memanfaatkan teknologi yang mendukung pembelajaran sedangkan waktu pembelajaran di kelas digunakan untuk berkolaborasi dan berkreasi.

Model pembelajaran tentunya tidak dapat mengatasi semua aspek permasalahan pembelajaran. Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *flipped classroom*. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *flipped classroom* bisa muncul dari model

pembelajaran itu sendiri, suasana pembelajaran, maupun dari pelaksanaan model yang dilakukan oleh guru.

a. Kelebihan Model Pembelajaran Flipped Classroom

1. Peserta didik memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum guru menyampaikannya di dalam kelas sehingga peserta didik lebih mandiri
2. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya menerima materi
3. Peserta didik mendapatkan perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan
4. Peserta didik dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran baik melalui video / buku / *website*
5. Peserta didik dapat mengulang-ulang video tersebut hingga ia benar-benar paham materi, tidak seperti pada pembelajaran biasa, apabila murid kurang mengerti maka guru harus menjelaskan lagi hingga peserta didik dapat mengerti sehingga kurang efisien
6. Peserta didik dapat mengakses video tersebut dari manapun asalkan memiliki koneksi internet yang cukup

b. Kekurangan Model Pembelajaran Flipped Classroom

1. Untuk menonton video, setidaknya diperlukan satu unit komputer atau laptop. Hal ini akan menyulitkan peserta didik yang tidak memiliki komputer/laptop, mereka harus ke warnet untuk mengakses video tersebut.
2. Peserta didik mungkin perlu banyak penopang untuk memastikan mereka memahami materi yang disampaikan dalam video dan peserta didik tidak mampu mengajukan pertanyaan ke instruktur atau rekan-rekan mereka jika menonton video saja.
3. Dalam Implementasinya di Indonesia, *flipped classroom* hanya bisa diterapkan di sekolah yang peserta didiknya sudah memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai mengingat pada strategi ini menuntut peserta didik untuk menonton video tutorial di rumah.

Berdasarkan uraian diatas mengenai pengertian, kelebihan, dan kekurangan yang ada pada model pembelajaran *flipped classroom*

c. Langkah - langkah pembelajaran Flipped Classroom

1. Sebelum tatap muka, peserta didik diminta untuk belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya, dengan menonton video pembelajaran karya guru itu sendiri ataupun video pembelajaran dari hasil upload orang lain.
2. Pada pembelajaran di kelas, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
3. Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Di samping itu, guru juga akan menyiapkan beberapa pertanyaan (soal) dari materi tersebut.
4. Guru memberikan kuis atau tes sehingga peserta didik sadar bahwa kegiatan yang mereka lakukan bukan hanya permainan, tetapi merupakan proses belajar, serta guru berlaku sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik dalam pembelajaran serta menyelesaikan soal soal yang berhubungan dengan materi.

Media Google Classroom

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan kata bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful, dalam). Pendapat yang hampir sama disampaikan oleh Anggraeni, menurutnya media pembelajaran merupakan suatu alat yang mengandung suatu pesan dari

beberapa sumber belajar agar dapat menciptakan suatu suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar (Anggraeni, 2015). Pendapat yang senada juga diungkapkan oleh Ristawati, menurutnya media pembelajaran merupakan sebuah media yang berfungsi untuk membantu guru dalam menjelaskan suatu materi tertentu, sehingga peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi dan menjadi semangat dalam mengikuti pelajaran (Ristawati, 2017).

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara atau penyalur pesan yang berfungsi untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran serta menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami pesan atau informasi tentang suatu materi pelajaran (Sayidiman, 2012). Pendapat yang hampir sama juga disampaikan oleh Anggraeni, menurutnya manfaat media pembelajaran adalah memotivasi peserta didik untuk belajar, menarik minat peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan memudahkan guru saat mengajar (Anggraeni, 2015). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Ristawati, menurutnya manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Ristawati, 2017)

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran, memotivasi dan menarik peserta didik minat untuk belajar, dan memudahkan guru mengajar saat proses pembelajaran.

Menurut Hakim (dalam Arruji, 2020), *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Layanan ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna layanan ini harus mempunyai akun di *google*. Selain itu *google classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*.

Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu media berbasis internet yang disediakan oleh sistem *Google Apps for Education* untuk menciptakan ruang virtual kelas atau kelas dalam dunia maya (Arruji, 2020). Media ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Selain itu media ini juga lebih fleksibel sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan media *google classroom* sesungguhnya sangat ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya ataupun guru yang tidak perlu memakai kertas untuk memberikan tugas atau menggunakan spidol untuk menuliskan materi.

Google classroom mulai diperkenalkan sebagai fitur yang terdapat pada sistem G-Suite for Education pada tanggal 6 Mei 2014, diikuti oleh rilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan Juni 2015, *google* mengumumkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs *web*, yang memungkinkan administrator sekolah dan pengembang untuk selanjutnya terlibat dengan *google classroom*. Pada Bulan Maret 2017, *google* membuka kelas untuk mengizinkan pengguna pribadi masuk kelas tanpa persyaratan memiliki akun G Suite For Education, dan pada bulan April, dimungkinkan bagi pengguna *google* pribadi untuk membuat dan mengajar kelas.

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. *Google classroom* dapat diakses melalui dua cara yaitu *website* atau aplikasi. Guru dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> melalui browser apapun seperti *Chrome*, *Firefox*, ataupun *Internet Explorer* atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau *app store* di

iOS dengan kata kunci *Google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

a. Kelebihan Google Classroom

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016) menyatakan kelebihan dari *google classroom* antara lain yaitu:

1. Mudah digunakan: desain *google classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email sehingga sangat mudah digunakan.
2. Menghemat waktu: ruang kelas Google dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan
3. Berbasis cloud : *google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi Google mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.
4. Fleksibel: aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.
5. Gratis: *google classroom* sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di Google kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti Drive, *Documents*, *Spreadsheets*, *Slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun Google.
6. Ramah seluler: *google classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat mobile manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung *web* saat ini.

b. Kekurangan Google Classroom

1. *Google classroom*/kelas maya yang berbasis web mengharuskan peserta didik dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
2. Pembelajaran berupa individual (sendiri), sehingga dapat mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
3. Apabila peserta didik tidak kritis & terjadi kesalahan materi akan sangat berdampak pada pengetahuannya.
4. Membutuhkan spesifikasi *Hardware*, *Software* & Jaringan Internet yang tinggi.

Pada bagian ini dijelaskan tentang 1) sintaks model pembelajaran *flipped classroom*, 2) penerapan elaborasi model pembelajaran *flipped classroom* dan *google classroom*.

Sintaks Model Pembelajaran Flipped Classroom.

Sintak model pembelajaran *flipped classroom* berdasarkan teori Bergmann & Sams (2012) yaitu 1) hari pertama pada model pembelajaran *flipped classroom*, 2) menginformasikan model pembelajaran *flipped classroom*, 3) menjelaskan kepada peserta didik cara mengakses video, 4) meminta peserta didik untuk membuat pertanyaan, 5) mengarahkan peserta didik untuk saling membantu, 6) membuat sistem

penilaian, 7) Peserta didik mengecek pembelajaran yang lebih luas terhadap tugas-tugas yang lebih rumit.

Tabel 1. Akronim Kata “FLIP”

Huruf	Akronim	Makna
F	<i>Flexible Environment</i>	Peserta didik bisa mempelajari materi berupa video kapanpun dan dimanapun. Hal ini berarti peserta didik tidak perlu duduk di bangku mereka dan mendengarkan penjelasan langsung dari guru
L	<i>Learning Culture</i>	Model pembelajaran ini terpusat pada peserta didik. Jadi mereka akan lebih aktif dalam membangun pengetahuan
I	<i>Intentional Content</i>	Guru menerakan model pembelajaran dimana peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan pemahaman kognitif mereka berkembang.
P	<i>Professional Teacher</i>	Guru berperan dalam mengamati dan mengevaluasi peserta didik, serta memberikan umpan balik. Sehingga, seorang guru haruslah profesional

Penerapan Elaborasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Google classroom

Bentuk elaborasi model pembelajaran *flipped classroom* dan *google classroom* tidak terlepas dari sintaks model pembelajaran *flipped classroom* sesuai teori Bergmann & Sams (2012) Hanya saja, guru dan peserta didik berkomunikasi, berdiskusi, dan memberikan tanggapan melalui kelas virtual *google classroom*. Bentuk elaborasi *flipped classroom* dan *google classroom* memberikan gambaran bahwa pembelajaran dilakukan dalam dua bagian, secara fisik di ruang kelas dan belajar di luar kelas (Rahmi, dkk., 2019; Beaumont, 2018; Zeiadee, 2018 dalam Hasanuddin dkk 2020). Bentuk elaborasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Elaborasi model pembelajaran flipped classroom dan google classroom

Model pembelajaran flipped classroom	Sintaks model pembelajaran flipped classroom dengan google classroom
Hari pertama pada model pembelajaran <i>flipped classroom</i>	Guru menyiapkan 1) materi dalam bentuk PPT dan video, 2) membuat tes, 3) membuat tugas
Menginformasikan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> kepada peserta didik	Guru menginformasikan kepada peserta didik melalui whatsapp seputar <i>LMS google classroom</i> dan pembelajaran <i>flipped classroom</i> . Pada langkah ini, guru memberikan skenario pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik.

Menjelaskan kepada peserta didik cara mengakses video	<p>Guru menginformasikan kepada peserta didik untuk register/bergabung di kelas daring dengan mengikuti langkah berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengunjungi laman https://classroom.google.com 2. Pastikan peserta didik login dengan akun google (gmail). Jika google belum menggunakan akun google (gmail) silakan login dan berganti akun dengan cara klik di pojok kanan atas, klik gambar profil lalu pilih atau tambahkan akun google (gmail) 3. Pada bagian pojok kanan atas, klik tanda “+” untuk gabung ke kelas 4. Masukkan kode kelas dari guru, kemudian pilih menu <i>join</i>. Sebagai informasi tambahan bahwa kode kelas terdiri dari 6-7 karakter dengan menggunakan huruf dan angka, kode tidak boleh memiliki simbol khusus dan spasi.
Meminta peserta didik untuk membuat pertanyaan	Langkah ini merupakan bagian asimilasi. Guru menginformasikan ke peserta didik untuk membuat pertanyaan di bagian <i>assignment</i> pada <i>LMS google classroom</i> . Pada langkah ini, guru hanya mengamati pertanyaan-pertanyaan yang masuk tanpa memberikan komentar.
Mengarahkan peserta didik untuk saling membantu	Guru memastikan semua pertanyaan yang ditulis peserta didik sudah ada pada bagian <i>assignment</i> . Pada langkah ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan tidak memberikan penjelasan. Guru memberikan bimbingan agar semua peserta didik benar-benar mengerti apa yang disampaikan oleh temannya. Guru dan peserta didik berinteraksi secara aktif untuk menganalisis, mengevaluasi, serta membuat sebuah konsep baru. Hal yang paling mendasar pada langkah ini adalah peserta didik benar-benar dapat berpikir kritis serta berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh temannya.
Membuat sistem penilaian	Guru membuat sistem penilaian mata pelajaran bahasa Indonesia yang didasarkan pada <i>asesmen kompetensi</i>

Berdasarkan sintaks yang telah dibuat peserta didik mampu meningkatkan *self-development* melalui pembelajaran bahasa Indonesia dengan elaborasi model pembelajaran *flipped classroom* dan *google classroom*. Peserta didik peserta didik lebih

terampil menggunakan empat keterampilan berbahasa, mampu bersastra dan sadar diri untuk berliterasi sesuai dengan perkembangan informasi dan teknologi Abad 21. Selain itu, penerapan elaborasi model pembelajaran *flipped classroom* dan *google classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik dan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara profesional walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease 2019).

SIMPULAN

Penerapan elaborasi model pembelajaran *flipped classroom* dan media *google classroom* yang berpedoman pada teori Bergmann & Sams mampu menjadi solusi permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia abad ke-21. Bentuk elaborasi ini menghasilkan sintaks pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring *asynchronous* yang saat ini dilakukan. Selain itu, penerapan elaborasi model dan media ini mampu menumbuhkan *self-development* peserta didik saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia yaitu peserta didik lebih terampil menggunakan empat keterampilan berbahasa, mampu bersastra dan menumbuhkan kesadaran akan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen _____ . 1–116.
- Arruji, E. (2020). Pengaruh media google classroom terhadap hasil belajar pada Konsep Sistem Gerak (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif idayatullah Jakarta).
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Colorado: The International Society for Technology in Education (ISTE).
- Hakim, Abdul Barir. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google classroom dan Edmodo, *Jurnal I-Statement Vol.02 No 1*, , h.2.
- Hasanudin, C., & Fitriani, A. (2019). Analisis gaya belajar mahasiswa pada pembelajaran flipped classroom. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 31-36.
- Hasanudin, C., RM. Teguh S., Rahayu P., (2020). Elaborasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Google classroom Sebagai Bentuk Self-Development Siswa Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB). *Jurnal Intelegensia Vol. 08 No. 02 (Juli-Desember 2020)*
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- Imaduddin, M. (2018). Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google classroom: Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Garudhawaca.
- Irawan, D. (2018). Pembelajaran Menulis Paragraf Persuasi dengan Model Servis Learning. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 2(1), 1–11.
- Janah, N. (2009). *Metode Pembelajaran Concept Attainment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Tipe Belajar Siswa*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Johnson, G.B. (2013). *Student Perceptions of The Flipped Classroom*. Columbia: The University of British Columbia.
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).

- Nuratna, S. P. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Al-Azhary Islamic Boarding School Ajibarang Kabupaten Banyumas. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
- Panich, P. (2013). Flipped classroom. Bangkok, Thailand: S R Printing Mass Product.
- Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01).
- Pradana, Y. A. (2016). Analisis Penyebab Penggunaan Model Konvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI dan XII MAK MAN Wates 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015 (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Pratama, R. B. (2017). *Model Pembelajaran Tahfidzul Qur'an Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) IPTEK Weru Sukoharjo*. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai. Universitas Negeri Makassar.
- Roehl, A., Linga, A., & Shannon, G.J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage millennial students through active learning strategies. *Journal of Family & Consumer Science*, 105(2), 44-49.
- Sayidiman. (2012). Penggunaan media audio visual dalam merangsang minat mahasiswa terhadap mata kuliah seni tari. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 36-43.
- Yulietri, F., & Mulyoto, M. (2015). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Teknodika*, 13(2).
- Stöhr, C., Demazière, C., & Adawi, T. (2020). The polarizing effect of the online flipped classroom. *Computers & Education*, 147, 1-12. Doi
- Suparni, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Universitas Lampung.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 46.
- Turan, Z. dan Akdag-Cimen, B. (2020). Flipped classroom in English language teaching: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 33(5-6), 590-606.
- Uchi, A. Y. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Lampung.
- Vasanth, S. & Sumathi, C. S. (2020). Learning Management Systems through Moodle and Google classroom for Education. *Advances in Research*, 21(10), 32-37.
- Yani, N. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jumat Di Kelas VII Di MTS Al-Hasanah Medan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan model pembelajaran flipped classroom dengan taksonomi bloom pada mata kuliah sistem politik Indonesia. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 7(2), 109-121.
- Zhou, G.Q., & Jiang, X.F. (2014). Theoretical research and instructional design of the flipped classroom. In *Applied Mechanics and Materials* (Vol. 543, pp. 4312-4315). Trans Tech Publications.