



Implementasi Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dalam Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Materi

Samudra Eka Cipta

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nusantara Bekasi

Pendi Kurniawan

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nusantara Bekasi

Sopian Sori

Pengajar Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nusantara Bekasi

Abstract *This study aims to explain the effectiveness of the implementation of the flipped classroom learning model on improving students' critical thinking skills in History subjects, especially in schools. The development of the industrial revolution 4.0 seems to open up the widest possible access, especially in the application of this method. There are several uses of online media as a means of developing this method which can then be applied by teachers in the History learning process. This study uses a quasi-experimental research type with a qualitative approach. The benefits of using this model are to activate students in learning and overcoming History Studies learning problems in schools.*

Keywords: *flipped classroom, learning, model*

Abstrak Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan keefektifan penerapan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah khususnya di sekolah. Perkembangan revolusi industri 4.0 nampaknya membuka akses yang seluas-luasnya terutama dalam penerapan metode ini. Terdapat beberapa penggunaan media online sebagai sarana dalam mengembangkan metode ini yang kemudian dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah. Adapun kajian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Adapun manfaat dari penggunaan model ini adalah untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dan mengatasi problem-problem pembelajaran sejarah di sekolah.

Kata kunci: *flipped classroom, pembelajaran, model*

Pendahuluan

Flipped classroom (kelas terbalik) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran sebelum memulai pembelajaran di kelas dan menerapkannya selama pembelajaran di kelas (van Alten et al., 2019). Aktifitas siswa selama mempelajari materi pelajaran sebelum kelas dimulai merupakan bentuk persiapan sebelum mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran secara langsung di sekolah (Nurhidin, 2022). Konsep kelas terbalik berarti membalik kegiatan belajar; kegiatan yang harusnya dikerjakan di rumah, maka akan diselesaikan di sekolah, pekerjaan yang harusnya di sekolah maka akan diselesaikan di rumah (Cabi, 2018). *Flipped classroom* dapat juga dikatakan sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi (Hamid & Hadi, 2020). Penerapan *flipped classroom* semakin banyak digunakan selama pandemi Covid-19, sebab kondisi itu tidak memungkinkan pelaksanaan proses pembelajaran secara penuh di sekolah dengan mode tatap muka. Sehubungan dengan itu, Sathyendra Bhat mengungkapkan bahwa *An*

ideal way of dealing with this deadlock situation is to have the students acquire the learning resources through a virtual mode, which would then allow the teacher to make use of the lecture time to let the students discuss and apply the learnings. The analysis shown in the paper clearly indicates the students prefer operating in the flipped mode as it provides them the flexibility to acquire new technical acumen on their own time while getting an opportunity to interact with peers and teachers during the lecture time (Bhat et al., 2020). Pemaparan tersebut relevan dengan kondisi pandemi dan perkembangan teknologi digital karena pemanfaatan model pembelajaran terbalik akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempertajam pemahaman baru dengan cara yang lebih fleksibel dan ketika di dalam kelas mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk berdiskusi dengan teman dan guru.

Perkembangan teknologi membawa dampak positif dalam dunia pendidikan, yaitu dengan memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif. Diantaranya adalah model pembelajaran *flipped classroom*. *Flipped classroom* atau kelas terbalik merupakan hasil dari penerapan *blended learning*. Model *flipped classroom* ini berbeda dengan model konvensional, karena model ini memodifikasi sistem pembelajaran yang biasanya disediakan dalam ruang mata pelajaran di kelas saja.

Model *flipped classroom* memanfaatkan teknologi yang ada untuk memindahkannya keluar dari kelas. Guru bisa memberi video pembelajaran dulu kepada siswa sebelum di kelas. Sehingga siswa mempunyai waktu belajar di rumah untuk memahami isi dari video yang didapatkan tersebut sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Penerapan model pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara belajar mandiri siswa. Belajar mandiri adalah perilaku siswa dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain, dalam hal ini adalah siswa tersebut mampu melakukan belajar sendiri, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melaksanakan tugas-tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas secara mandiri. Hal yang terpenting dalam proses belajar mandiri adalah peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya peserta didik tidak tergantung pada guru, pembimbing, teman atau orang lain dalam belajar. Dalam belajar mandiri peserta didik akan berusaha sendiri dahulu untuk memahami isi pelajaran yang dibaca. Kalau mendapat kesulitan, barulah peserta didik akan bertanya atau mendiskusikannya dengan teman, guru atau orang lain. Peserta didik yang mandiri akan mampu mencari sumber belajar yang dibutuhkan. Belajar mandiri dapat memberikan manfaat terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, manfaat tersebut diantaranya mampu memupuk tanggung jawab, meningkatkan keterampilan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, berfikir kreatif, kritis, menumbuhkan percaya diri yang kuat dan mampu menjadi guru bagi dirinya sendiri. Dari manfaat

tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar mandiri sebenarnya memiliki nilai tambah dibandingkan dengan kegiatan belajar di sekolah, namun hal ini bukan berarti belajar mandiri dapat berdiri sendiri. Belajar mandiri dapat menjadi alternatif atau cara tambahan untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Belajar mandiri melatih siswa untuk tidak terlalu mengandalkan penjelasan guru di sekolah. Namun faktanya, banyaknya atau besarnya manfaat belajar mandiri belum mampu dirasakan oleh siswa. Hal ini dikarenakan belajar mandiri belum tersosialisasi di kalangan siswa, kebanyakan dari siswa masih beranggapan bahwa guru satu-satunya sumber ilmu.

Pembelajaran Sejarah merupakan bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia, karena memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta moral siswa. Sejarah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter terhadap kesadaran bangsa. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, tantangan pembelajaran sejarah semakin kompleks seiring dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya yang memengaruhi cara pandang siswa terhadap peristiwa. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang inovatif menjadi sangat krusial agar sejarah tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan zaman.

Penerapan model Flipped Classroom pada pembelajaran sejarah merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif bukan hanya sekadar menggunakan teknologi atau alat bantu digital, tetapi juga bagaimana guru dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual (Napitupulu, 2020). Dengan metode inovatif, guru sejarah dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam mempelajari agama Islam, serta menghubungkannya dengan tantangan kehidupan sehari-hari. Inovasi ini penting agar siswa tidak merasa bahwa pelajaran sejarah hanya bersifat normatif atau teoritis, melainkan sebagai bagian integral dari kehidupan mereka.

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan banyak peluang untuk pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih inovatif. Penggunaan media digital, aplikasi pembelajaran, dan platform daring kini menjadi bagian dari dinamika pembelajaran modern. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi seperti YouTube, podcast, dan media sosial untuk menjelaskan konsep-konsep agama dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Di samping itu, penggunaan perangkat lunak interaktif seperti aplikasi kuis dan game edukasi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sejarah. Namun, meskipun teknologi memberikan banyak peluang, terdapat tantangan besar dalam implementasi metode pembelajaran inovatif pada mata pelajaran sejarah. Salah satu tantangan terbesar adalah kesiapan guru dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Tidak semua guru sejarah memiliki kemampuan teknis atau akses terhadap perangkat digital yang memadai. Selain itu, masih ada anggapan di kalangan sebagian pendidik bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama

dapat mengurangi kesakralan materi yang diajarkan.

Selain faktor teknologi, pendekatan pedagogis juga menjadi kunci dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Pendekatan berbasis masalah (*problem-based learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) merupakan contoh metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk lebih aktif dalam mencari solusi terhadap permasalahan kehidupan yang dihadapi, baik dari segi moral, etika, maupun spiritual. Pengalaman belajar ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata.

Metode

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah studi pustaka, yang dilakukan dengan mengumpulkan, menganalisis, dan merangkum berbagai literatur, buku, jurnal ilmiah, serta artikel yang relevan dengan tema pengembangan metode pembelajaran sejarah yang inovatif. Penelitian ini mengkaji teori-teori pendidikan, inovasi pembelajaran, serta pendekatan pedagogis dalam konteks sejarah melalui sumber-sumber yang telah dipublikasikan sebelumnya. Sumber-sumber ini dipilih berdasarkan relevansi dan validitasnya untuk membangun landasan teoretis dan memberikan pemahaman mendalam tentang praktik-praktik inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil Pembahasan

Media Flipped Classroom Media

Media Flipped Classroom Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (printed material), computer, dan lain sebagainya. Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Banyak media yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran flipped classroom. Media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dipadukan dalam media pembelajaran online, diantaranya adalah video pembelajaran, kahoot, Edmodo, blog, powtoon, mobile learning, articulate storyline.

Model pembelajaran Ini sangat menekankan polayang dijadikan acuan alam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Imas & Berlin, model pembelajaran adalah prosedur terstruktur untuk menghubungkan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercpai. Selain itu, model pembelajaran diartikan juga menjadi suatu pendekatan dalam kegiatan pembelajaran. Model

pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kondisi belajar yang hendak dilakukan. Sebab model pembelajaran yang baik yaitu model yang dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada, dan juga melihat keefektifan

Flipped classroom (ruang kelas terbalik) merupakan suatu model pembelajaran yang memindahkan materi keluar dari ruang kelas dan pendalaman materi ke dalam ruang kelas. Hal ini merupakan cara untuk melatih siswa aktif dan partisipatif dalam pembelajaran di kelas. Dengan maksud lain, ruang kelas terbalik adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar lebih dominan dan aktif. *Flipped classroom* menjadi suatu istilah yang dapat mewujudkan konsep *blended learning* dan mengacu terhadap segala bentuk pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan aktivitas yang didistribusi secara digital.

Model pembelajaran *flipped classroom* terbagi menjadi tiga tahapan Pertama, sebelum kelas dimulai (*pre-class*); sebelum dimulainya pembelajaran di kelas, siswa telah mempelajari materi yang akan dibahas. Pada tahap ini kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa adalah mengingat (*remembering*) dan mengerti (*understanding*) materi. Kedua, di dalam kelas (*in-class*); setelah aktivitas dalam tahap *pre-class*, maka siswa melanjutkan kegiatan dengan mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisa (*analyzing*) materi dengan menempuh berbagai aktivitas yang bersifat interaktif di dalam kelas. Ketiga, sesudah kelas berakhir (*out-class*); sesudah aktivitas *in-class* selesai, maka diteruskan dengan kegiatan lagi yaitu mengevaluasi (*evaluating*) dan mengerjakan tugas yang berdasar proyek (*creating*) sebagai bentuk kegiatan sesudah kelas berakhir.

Penerapan Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran *flipped classroom* mempunyai manfaat berbeda bagi siswa dan guru, namun perbedaan manfaat antar keduanya saling berhubungan. Untuk itu, peneliti akan membahas keduanya secara bersamaan berdasarkan tahapan pembelajaran *flipped classroom* di sekolah, tahap pra kelas dan tahap di dalam kelas. Tahap pra kelas merupakan tahap awal pembelajaran *flipped classroom*. Tindak lanjut dari tahap ini adalah tahap pembelajaran di dalam kelas baik melalui tatap muka melalui video konferensi atau tatap muka langsung di dalam kelas. Pada tahap awal siswa mempelajari materi pelajaran secara mandiri sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tujuan dari tahap pra kelas adalah membekali siswa pengetahuan tentang materi yang akan mereka pelajari di dalam. Dengan demikian, manfaat yang siswa peroleh pada tahap ini adalah mendapatkan pengetahuan awal sebelum mereka mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas maya atau tatap muka. Penjelasan ini sejalan dengan pernyataan Safitri bahwa siswa mendapatkan pengetahuan sebelum diadakannya pembelajaran di sekolah (Mislulah, 2018).

Manfaat pertama itu mempunyai efek positif pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Efek

positif itu adalah kemudahan memahami materi pelajaran pada fase pembelajaran di kelas karena siswa telah mempunyai pengetahuan awal. Efek positif lain dari pengetahuan awal yang telah siswa peroleh adalah memungkinkannya proses pembelajaran di dalam kelas menjadi semakin interaktif dan mengefektifkan waktu pembelajaran, sehingga mereka mempunyai cukup waktu untuk mendiskusikan bagian- bagian materi yang sulit dipahami. Dengan demikian, kedua manfaat memungkinkan manfaat lanjutan bagi proses pembelajaran di kelas yakni pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memangkas waktu sehingga durasi waktu belajar di dalam menjadi lebih luang. Ketiga manfaat itu merupakan kunci untuk mendorong aktivitas belajar siswa agar mereka menjadi pembelajar aktif dan pendidik memiliki waktu interaksi yang lebih banyak dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ditemui siswa (Putri et al., 2023)

Hal ini berarti *flipped classroom* memang mempunyai potensi besar untuk membuat siswa lebih aktif dan menempatkan mereka sebagai subjek dan pusat pembelajaran. penjelasan ini juga mempunyai kesamaan dengan beberapa pendapat. Pertama, Sari dan Hamami bahwa *flipped classroom* mampu mengubah kegiatan tradisional menjadi milenial yakni semua kegiatan pembelajaran menempatkan siswa sebagai pusat atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (Printina et al., 2024). Kedua, penjelasan Strelan et al., bahwa “*the flipped approach inverts the traditional classroom model by introducing course concepts before class, allowing educators to use class time to guide each student through active, practical, innovative applications of the course principles*” (Strelan et al., 2020). Hal ini didukung oleh penjelasan Latorre et al., bahwa pembelajaran terbalik berpotensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui kreasi interaksi yang lebih dinamis (Nurmalasari et al., 2020)

Dengan menempatkan siswa sebagai pusat maka guru menempatkan keterlibatan, interaksi sosial siswa, serta inisiatif menjadi bagian yang sangat menunjang dalam meningkatkan prestasi siswa. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurpratiwi et al., yakni “*The implementation of Islamic learning based on Flipped Classroom can also improve student learning activities. Students pay attention to learning carefully, actively participate in discussions, actively ask questions, provide opinions, and perform assigned tasks. Besides that, the implementation of a Flipped Classroom can also improve student learning outcomes.*” Berdasarkan kepada pemaparan sebelumnya maka *Flipped Classroom* merupakan suatu cara sebagai stimulus bagi siswa yang dapat menghasilkan respon berupa siswa mampu belajar secara mandiri karena siswa diberikan tanggung jawab guna belajar diluar kelas sebelum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran ketika di dalam kelas (Simanjuntak, 2022)

Dalam menerapkan model *flipped classroom* maka sangat penting melihat unsur- unsur pendukungnya. a) menugaskan siswa untuk belajar pada tahap pra kelas. Penugasan ini bisa dalam bentuk yang beragam seperti menonton video pembelajaran atau membaca sumber belajar lain;

b) memberikan siswa waktu yang lebih lama sebelum mengikuti kegiatan di dalam kelas; c) guru membuat lembar penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa setelah mereka membaca atau menonton video pembelajaran; d) tingkat kognitif yang tinggi yakni siswa diajak untuk menganalisis, berdiskusi serta melakukan kegiatan sintesis yang mana memanfaatkan waktu di kelas guna meningkatkan keterampilan mereka (Affida & Zainiyati, 2022). Unsur-unsur tersebut memuat manfaat positif bagi siswa, antara lain: siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi pembelajaran di rumah sebelum, siswa mendapatkan pengetahuan baru dengan cara belajar sendiri yang lebih nyaman, guru dan siswa akan memiliki hubungan yang lebih intens karena di dalam kelas guru dan siswa hanya membahas materi yang sulit, sumber belajar siswa tidak terbatas pada buku ajar tapi pada jenis lain seperti *website*, *Youtube* dan sejenisnya (Kaviza, 2018). Penjelasan ini juga mendukung temuan peneliti tentang manfaat pembelajaran *flipped classroom* dan pernyataan bahwa *flipped classroom* berakar pada teori konstruktivisme sosial (Wen & Ahmad, 2022).

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah dapat menjadi lebih hidup dan bermakna dengan memanfaatkan model pembelajaran yang mutakhir, *flipped classroom*. Model ini juga mempunyai relevansi dengan perkembangan teknologi digital. Relevansinya terlihat dari pengalaman penerapannya yang banyak melibatkan *platform* digital seperti beberapa aplikasi video konferensi, *Youtube*, *Whatsapp*, pembuatan media pembelajaran digital, dan sejenisnya. Dalam hal ini guru tetap harus berperan aktif. Peran aktif ini merujuk pada perlunya peningkatan kompetensi digital guru baik dengan mengikuti pelatihan khusus atau belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai media seperti *Youtube* atau mengikuti kursus *online* seperti *webinar* dan sejenisnya (Habibah, 2022). Dengan kompetensi itu, maka guru akan lebih mudah beradaptasi dengan gaya belajar siswa milenial dan generasi setelahnya yang rekat dan mudah akrab dengan kemajuan teknologi. Kompetensi digital guru juga penting untuk mensosialisasikan pentingnya literasi digital bagi siswa agar mereka tidak mudah terjebak pada efek negatif kemajuan teknologi.

Kemudian ada beberapa manfaat khusus penerapan *flipped classroom* bagi guru yakni video pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan berulang kali pada kelas berbeda, menghemat waktu pembelajaran di dalam kelas karena siswa telah mempunyai pengetahuan pada tahap pra kelas, meningkatkan motivasi dan antusiasme mengajar guru karena aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Beberapa manfaat khusus ini sejalan dengan kesimpulan Stöhr et al., bahwa *flipped classroom* merupakan cara atau solusi untuk mengatasi problem pembelajaran di kelas. Meski demikian, *flipped classroom* juga mempunyai kelemahan yang membersamai kelebihanannya. Pertama, pelaksanaan *flipped classroom* memerlukan perangkat teknologi digital dan pada waktu tertentu memerlukan koneksi internet. Kedua, siswa mempunyai cara sendiri

dalam belajar. Dalam hal ini ada kemungkinan terdapat siswa yang merasa tidak nyaman belajar menggunakan gadget. Ketiga, tidak semua siswa mempunyai motivasi tinggi untuk melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri (Rahmadani et al., 2022)

Belajar Mandiri

Dodds mengemukakan bahwa belajar mandiri merupakan sistem belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar sendiri dari bahan cetak, program siaran dan bahan rekaman yang telah disiapkan sebelumnya. Wedemeyer menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah cara belajar yang memberikan derajat kebebasan, tanggung jawab, dan kewenangan yang lebih besar kepada pembelajar dalam melaksanakan dan merencanakan kegiatan- kegiatan belajarnya (Arkan & Hendriani, 2023)

Lowry mengemukakan bahwa belajar mandiri didefinisikan sebagai suatu proses dimana individu berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain; mendiagnosa kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber belajar yang dapat digunakannya, memilih dan menerapkan strategi belajar dan mengevaluasi belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka belajar mandiri dapat diartikan sebagai usaha individu untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan inisiatifnya sendiri untuk menguasai suatu materi dan atau kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata. Adapun ciri-ciri belajar mandiri adalah sebagai berikut

Inisiatif

Siswa yang belajar mandiri dapat dilihat dari kegiatan belajarnya, dia tidak perlu disuruh bila belajar dan kegiatan belajar dilaksanakan atas inisiatif dirinya sendiri. Inisiatif belajar merupakan salah satu hal yang mendasar pada motivasi belajar. Inisiatif merupakan energi yang menunjukkan keseriusan atau kesungguhan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Semakin tinggi kekuatannya untuk belajar maka semakin kuat pula keinginannya (inisiatif) untuk belajar (Kaviza, 2020).

Hiemstra menjelaskan bahwa kata kunci dari belajar mandiri adalah adanya “inisiatif” atau sikap “proaktif” dari seseorang untuk mengelola belajarnya. Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah tipe belajar yang dibedakan dengan belajar yang diarahkan oleh orang lain atau *teacher-directed learning*. Pada *teacher-directed learning*, siswa lebih bersikap reaktif dalam proses belajar yang diarahkan oleh guru.

Tujuan Belajar

Ciri dari seorang yang belajar mandiri adalah dapat menentukan tujuan belajarnya sendiri untuk menguasai suatu kompetensi. Sangat banyak faktor yang berpengaruh dalam menentukan tujuan

belajar. Diantaranya adalah kekuatan motivasi belajar, kemampuan belajar, dan ketersediaan sumber belajar. Pada umumnya dapat dikatakan bahwa semakin kuat motivasi belajar, semakin tinggi kemampuan belajar, dan semakin tersedia sumber belajar. Secara umum dapat dikatakan, bahwa keadaan ini menunjukkan kemungkinan semakin tingginya kualitas kegiatan belajar, dan semakin banyaknya kompetensi yang diperoleh.

Sumber dan Media belajar

Belajar mandiri dapat menggunakan berbagai sumber dan media belajar. Pengajar, tutor, kawan, pakar, praktisi, dan siapapun yang memiliki informasi dan keterampilan yang diperlukan pembelajar dapat menjadi sumber belajar. Paket-paket belajar yang berisi *self instruction materials*, buku teks, hingga teknologi informasi lanjut, dapat digunakan sebagai media belajar dalam belajar mandiri. Ketersediaan sumber dan media belajar turut menentukan kekuatan motivasi belajar. Apabila sumber dan bahan belajar tersedia dalam jumlah dan kualitas yang cukup di dalam masyarakat, kegiatan belajar mandiri menjadi terdukung. Lebih-lebih bila penguasaan kompetensi yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat mendapatkan *reward* yang sepadan, maka belajar mandiri akan berkembang menjadi bagian dari budaya masyarakat.

Tempat Belajar

Belajar mandiri dapat dilakukan di sekolah, di rumah, di perpustakaan, di warnet, dan dimana pun tempat yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar. Akan tetapi, memang ada tempat-tempat belajar tertentu yang paling sering digunakan pembelajar, yaitu rumah dan sekolah. Lingkungan belajar di tempat-tempat tersebut perlu mendapatkan perhatian, sehingga pembelajar merasa nyaman melakukan kegiatan belajar.

Waktu Belajar

Belajar mandiri dapat dilaksanakan pada setiap waktu yang dikehendaki pembelajar, di antara waktu yang digunakan untuk kegiatan- kegiatan lain. Masing-masing pembelajar memiliki persentase waktu sendiri-sendiri, sesuai dengan ketersediaan waktu yang ada padanya.

Cara Belajar

Pembelajar memiliki cara belajar yang tepat untuk dirinya sendiri. Iniantara lain terkait dengan tipe pembelajar, apakah ia termasuk auditif, visual, kinestetik, atau tipe campuran. Pembelajar mandiri perlu menemukan tipe dirinya, serta cara belajar yang cocok dengan keadaan dan kemampuannya sendiri.

Aplikasi Belajar Online dalam Penerapan Model Flipped Classroom

Dalam model pembelajaran kelas terbalik ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri dan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi teknologi (*video recorder software*).¹⁶ Video dapat diedit menggunakan berbagai perangkat lunak. Ada berbagai aplikasi video gratis di aplikasi *windows* yang dapat digunakan oleh pengajar dalam

mempersiapkan video pembelajaran, seperti *Movie Moments*, *KineMaster*, *Powerdirector* atau *Movie Maker*. Untuk menghemat waktu rekaman video pembelajaran, pengajar juga dapat menggunakan alternatif lain dengan mengadopsi video dari berbagai situs web (*website*) gratis seperti Ruang Guru dan *YouTube* yang memiliki ribuan videopelajaran. Penggunaan video belajar dari aplikasi Ruangguru juga bisa menjadi alternatif bagi pengajar dalam menerapkan model pembelajaran kelas terbalik.¹⁷ Menurut Sams dan Bergmann, dalam implementasi pendekatan *flipped classroom*, peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan video pembelajaran sebelum datang ke kelas dan melakukan kegiatan diskusi kelompok didalam kelas.

a. Aplikasi Ruang Guru

Fitur unggulan yang banyak digunakan oleh siswa adalah ruang belajar; Menurutriset yang telah peneliti lakukan, ruangbelajar menjadi unggulan sebagai fitur yang banyak digunakan oleh siswa dikarenakan ruang belajar menggunakan metode *selflearning* yang tersedia untuk tingkat sekolah SMP dan SMA dengan menonton video kurang dari 10 menit; Video yang ditampilkan adalah video pembahasan sesuai mata pelajaran dan sub-topik dengan durasi kurang dari 10 menit yang dijelaskan oleh seorang tutor dan gambar animasi untuk membantu kemudahan dalam pemahaman siswa. Video berdurasi kurang lebih 10 menit ini memang digunakan karena menurut riset Ruang Guru, belajar dengan menonton video, efektifnya berdurasi kurang dari 10 menit, sehingga tersedianya soal-soal kuis setiap pembahasan dan menyediakan rangkuman juga raport ruangbelajar siswa dapat mengetahui seberapa kemampuan dirinya selama belajar menggunakan fitur ruangbelajar di aplikasi Ruang Guru ini.

b. Aplikasi YouTube

Dalam pembelajaran *flipped classroom*, guru dapat menyiapkan video pembelajaran dengan membuatnya sendiri yang kemudian video tersebut diposting di saluran *YouTube*-nya ataupun guru dapat mengadopsi video pembelajaran yang tersedia pada link. Menurut Syahril, menyatakan bahwa pembelajaran *flipped classroom* menggunakan *YouTube* strategi pembelajaran antraktif yang dapat diberikan oleh pendidik dengan cara meminimalkan jumlah instruksi langsung dalampraktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain melalui *YouTube*. Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* menggunakan konten video pembelajaran digital yang dibuat ke *YouTube* memberikan aktifitas yang positif bagi mahasiswa, bahkan bagi masyarakat umum yang memerlukan informasiseputar materi tersebut.

Johnson berpendapat bahwa siswa memiliki kecepatan pemahamannya masing- masing untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam pemahaman materi maka denganadanya pembelajaran *flipped classroom* berbasis video pembelajaran yang dikirimkan melalui *YouTube* maka siswa dapat mengambil waktu kosong atau menontonnya di waktu kosong. Sebab waktu ekstra itu yang dibutuhkan siswa yang memiliki kesulitan pemahaman. Peserta didik tidak lagi menjadi pengamat

pasif namun mereka dapat bertanggung jawab pada pembelajaran. Mereka masing-masing sehingga mereka dapat memacu diri mereka sendiri dalam memenuhi tenggat waktu yang telah ditetapkan guru.

Dalam model pembelajaran *flipped classroom*, guru dapat memberikan materi atau bahan ajar kepada peserta didik dengan berbantuan video pembelajaran yang diupload melalui link *YouTube* ini⁴⁹, serta dapat juga menggunakan *ebook* atau artikel dan lain sebagainya. Bahan ajar atau materi tersebut yang berupa video pembelajaran ataupun *ebook* dapat dikirimkan melalui *WhatsApp* atau *Google Classroom*.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran sejarah memiliki beberapa manfaat diantaranya, khususnya bagi guru dan siswa. Pertama, video pembelajaran yang telah dibuat bisa digunakan di setiap kelas. Kedua, dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menghemat waktu. Ketiga, guru akan lebih termotivasi dengan hasil belajar siswa yang meningkat. Keempat, meningkatkan hubungan baik antara siswa dan guru. Kelima, siswa mempunyai pengetahuan awal sebagai hasil belajar mandiri pada tahap pra kelas baik melalui video pembelajaran yang telah guru bagikan pada mereka maupun media lainnya. Keenam, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran pada tahap pembelajaran di dalam kelas. Ketujuh, siswa menjadi pembelajar aktif.

Referensi

- Arkan, B., & Hendriani, D. (2023). Upaya Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 137–144. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i2.358>
- Kaviza, M. (2018). Kesan Penggunaan Teknik Peer Instruction dengan Pendekatan Kelas Flipped terhadap Pencapaian Pemahaman Konsep Sejarah. *Journal of ICT In Education*, 5, 14–26. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol5.3.2018>
- Kaviza, M. (2020). Tahap Pengamalan Kemahiran Pemikiran Sejarah Melalui Penggunaan Sumber Digital Sejarah dalam Pendekatan Flipped Classroom. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(5), 72–80. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i5.419>
- Misluhah. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Qulub Tawar Gondang Mojokerto. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 73–78. <https://doi.org/10.32616/pgr.v2.1.111.73-78>

- Nurmalasari, S., Mulyana, A., & Isrok'atun. (2020). Pengaruh Model Flipped Classroom Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik kelas XI di SMAN 1 Bandung). *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan*, 1(1), 54–66. <https://doi.org/10.51190/jazirah.v1i1.10>
- Printina, B. I., Kusmayadi, Y., & Nurholis, E. (2024). Paradigma Pedagogi Reflektif Terintegrasi Flipped Classroom pada Materi Majapahit Mempersatukan Nusantara Menggunakan Media Pembelajaran Peta Timbul. *Jurnal Artefak*, 11(2), 181. <https://doi.org/10.25157/ja.v11i2.14309>
- Putri, A. A., Gimin, G., & Hariyanti, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar di SMAN 1 Perhentian Raja. *Journal on Education*, 5(3), 9390–9402. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1746>
- Simanjuntak, L. U. (2022). Penerapan Metode Blended Learning Versi Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kelas X Ips 3 SMAN 2 Pangkalan Kerinci Tahun 2022. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i2.7365>
- Wen, L. M., & Ahmad, A. R. (2022). Keberkesanan Kaedah Flipped Classroom Terhadap Amalan Pemikiran Aras Tinggi Murid Bagi Mata Pelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), e001322. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i3.1322>