

PENGEMBANGAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERBASIS PEMBELAJARAN MANDIRI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED LEARNING* TERINTEGRASI *GOOGLE CLASSROOM*

Suriyah Satar*

¹ Universitas Cenderawasih, Jayapura.

satarsurya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan RPS dengan model Flipped Learning dalam kondisi daring dan luring yang valid pada mata kuliah Evaluasi pendidikan. Model Pengembangan yang digunakan adalah Model 4D yang diadaptasi dengan mengacu pada rancangan RPS sesuai dengan model Flipped learning. Pengembangan RPS dengan model Flipped Learning dalam kondisi daring dan luring ini yang diintegrasikan dengan *Google Classroom* menghasilkan Rencana Perkuliahan Semester mata kuliah Evaluasi Pendidikan dengan model pembelajaran Flipped Learning untuk 16 kali pertemuan dengan model Flipped Learning. Setelah divalidasi diperoleh nilai validasi 3,81 dari skala 4 dan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan.

Kata Kunci : *Flipped Learning, RPS, Pembelajaran daring, Google Classroom*

This research is a reasearch and development (R&D) which aims to develop SLP using the Flipped Learning model in online and offline conditions that are valid in educational evaluation courses. The development model used is the 4D model which is adapted with reference to the SLP design according to the Flipped learning model. The development of SLP using the Flipped Learning model in online and offline conditions which is integrated with *Google Classroom* produces a Semester Lecture Plan for the Education Evaluation course using the Flipped Learning learning model for 16 meetings with the Flipped Learning model. After being validated, a validation value of 3.81 was obtained from a scale of 4 and was stated to be very valid and could be used as a learning tool in educational evaluation engineering courses.

Keywords : *Flipped Learning, SLP, Online Learning, Google Classroom*

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring yang diterapkan sebelumnya berlanjut secara spontan tanpa strategi yang konkret. Pertukaran materi perkuliahan biasanya dilakukan melalui

pertemuan tatap muka secara virtual dan pekerjaan rumah dilanjutkan dengan pekerjaan rumah oleh mahasiswa di luar kelas. Bayangkan berapa banyak pekerjaan yang harus dilakukan siswa ketika semua dosen memberi mereka pekerjaan rumah. Jika terus berlanjut, fenomena ini dapat menimbulkan learning loss yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas pembelajaran yang pada gilirannya bermuara pada kualitas lulusan per dosenan tinggi (Rahmadana dan Agnesa, 2023).

Dengan flipped learning, dosen tidak lagi terbebani untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dosen dapat menggunakan waktunya di kelas untuk memfasilitasi tugas mahasiswa sehingga dapat terus berkontribusi dalam mencapai hasil belajar (Van Vliet et al., 2015). Pembalikan kegiatan pembelajaran tradisional dengan paradigma flipped learning bertujuan untuk mengurangi penumpukan pekerjaan rumah mahasiswa, karena dalam model ini dimungkinkan pemberian tugas dan penyelesaian masalah kepada dosen selama masa perkuliahan, dimana proporsi tugas yang diselesaikan di rumah dapat dikurangi. . dikurangi atau bahkan dihilangkan. Kelas terbalik bukanlah konsep baru dan telah ada sejak tahun 1990-an. Namun, integrasi teknologi dalam model ini diperkenalkan oleh Sams & Bergmann (2011), dua dosen kimia sekolah menengah dari Colorado, Amerika Serikat dengan masalah awal di mana mereka mulai merekam kuliah menggunakan video untuk siswa mereka yang bolos kelas karena keterlibatan mereka dalam kompetisi atletik (Abdul Latif et al., 2017).

Keunggulan model ini tidak hanya sebatas mengatasi penumpukan tugas mahasiswa, tetapi dengan menggunakan model flipped learning, mahasiswa dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, berpartisipasi aktif dalam materi perkuliahan dan membebaskan waktu kelas untuk menjadi efisien, kreatif dan efisien. aktif. kegiatan , dan dosen memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dan menilai pembelajaran lebih lengkap (McLaughlin et al., 2014; Nouri, 2016). Lebih lanjut (Zainuddin & Halili, 2016) model Flipped Learning juga memungkinkan siswa meninjau konten kuliah dengan kecepatan mereka sendiri dan mengajukan pertanyaan pada waktu mereka sendiri.

Menurut Talbert & Bermann course (2017), dengan menggunakan model flipped learning, semua masalah dalam model tradisional dapat diatasi:

1. Dalam flipped learning, hubungan antara kesulitan kognitif dan akses ke bantuan sekarang bersifat langsung daripada terbalik. Siswa menggunakan pertemuan kelas mereka untuk mengerjakan tugas-tugas kognitif tingkat lanjut, di mana mereka memiliki teman sebaya dan instruktur di sisi mereka untuk mendapatkan bantuan saat mereka bekerja.
2. Flipped learning, seluruh pertemuan kelas terbuka bagi instruktur untuk merencanakan kegiatan apa pun yang aktif, kreatif, dan ketat yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak ada lagi negosiasi internal untuk waktu kelas agar sesuai dengan kuliah dan tidak ada kasus di mana kuliah berjalan dari waktu ke waktu dan tidak menyisakan ruang untuk kegiatan. Selanjutnya, karena dalam *Flipped Learning* kontak pertama dengan materi baru sering terjadi sebelum pertemuan kelas, ada waktu bagi siswa untuk "menyerap" materi baru dan mengajukan pertanyaan sebelum diminta untuk menerapkan informasi tersebut ke tugas yang lebih maju.
3. *Flipped Learning* mendorong pengaturan diri karena perilaku belajar yang

diatur sendiri dipaksa untuk langsung ke intinya setiap hari. Siswa dapat diberikan kuliah sebelum kelas, tetapi mereka mengendalikan bagaimana mereka belajar dari kuliah tersebut. Misalnya, siswa memegang kendali untuk memutuskan sendiri ketika pemahaman mereka tentang rekaman kuliah tidak memadai dan kemudian mengambil tindakan dalam bentuk menghentikan video dan memutar ulang, dan mencoba sesuatu yang berbeda untuk memahaminya. Siswa harus mempraktekkan perilaku belajar mandiri secara teratur sebagai bagian dari infrastruktur dasar kursus, daripada dibiarkan begitu saja.

4. Karena siswa sekarang bertanggung jawab untuk bekerja dengan materi dasar, instruktur bebas untuk melepaskan peran penjaga gerbang pengetahuan dan alih-alih beralih ke peran pelatih, pembantu, dan konsultan saat siswa mengerjakan tugas tingkat tinggi. Oleh karena itu, hubungan yang lebih produktif, profesional, dan "dewasa" antara mahasiswa dan profesor tercipta.

Pada penerapan Flipped learning, normalnya kegiatan seperti penugasan, diskusi, tanya jawab, penyelesaian masalah dilaksanakan di ruang kelas selama perkuliahan secara tatap muka, akan tetapi karena tidak dimungkinkannya kuliah tatap muka, dan pembelajaran dilaksanakan dalam kondisi daring. Sehingga penerapan model flipped learning haruslah mengalami penyesuaian desain dalam penerapannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain model pembelajaran Flipped learning agar kompatibel dilaksanakan dalam perkuliahan daring dan kemudian memvalidasi desain yang dikembangkan serta menguji kepraktisan serta keefektifan penggunaannya pada mahasiswa dalam kondisi pembelajaran daring (Rahmadana dan Agnesa, 2023).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D dengan langkah langkah yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Penelitian ini dilakukan sampai tahap Pengembangan saja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan uji validitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap Define ini diawali dengan analisis dan obesrvasi langsung yakni: (a) Mahasiswa lebih senang dalam pembelajaran dengan tahap yang terstruktur, dalam hal ini belum melaksanakan belajar mandiri. (b) kurangnya bahan bacaan terupdate yang dibutuhkan mahasiswa sebagai literatur atau sumber belajar dalam pengerjaan tugas. Koleksi buku bacaan yang terdapat di perpustakaan banyak namun kurang beragam dan terupdate, (c) dukungan fasilitas sangat penting dalam meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan Analisis dan observasi langsung di atas, diketahui bahwa akar penyebab dari permasalahannya yaitu kurang diterapkannya model pembelajaran

yang memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri, dengan pemecahan masalah yang akan dilakukan yaitu penyusunan RPS berbasis pembelajaran mandiri dengan model pembelajaran *flipped learning* yang dintegrasikan dengan *google classroom*.

Menurut para ahli Pendukung *Flipped Classroom* menyebutkan banyak keuntungan dari membalikkan pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi menggunakan model *Flipped Classroom* yaitu memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dengan materi kuliah, membebaskan waktu kelas yang sebenarnya untuk lebih kegiatan belajar yang efektif, kreatif dan aktif, dosen menerima kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi dengan dan menilai pembelajaran siswa, dan siswa mengambil kendali dan tanggung jawab untuk pembelajaran mereka (McLaughlin et al., 2014).

Tahap Design pada penelitian ini yaitu hasil analisis pada tahap sebelumnya menjadi dasar peneliti mengembangkan desain pembelajaran dengan model *Flipped Learning* dengan mendesain dan mengembangkan RPS guna mengaplikasikan model pembelajaran *Flipped Learning* dalam kondisi daring maupun luring pada mata kuliah evaluasi Pendidikan. Adapun rancangan kegiatan pengembangan RPS yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan materi pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran (CP) , Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL-Prodi) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
2. Perancangan pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media *sharing*
3. materi ajar dan pengumpulan tugas yang mudah diakses.
4. Menyusun Draft Rencana Pembelajaran Semester dengan penerapan Model Pembelajaran *Flipped Learning*
5. Mengevaluasi Draft Rencana Pembelajaran Semester yang telah dibuat dengan melakukan validasi oleh validator ahli

Tabel 1. Rancangan kegiatan pengembangan RPS

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/ Hasil
1.	2.	3.	4.
1.	Mempersiapkan materi pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran CP, CPL Prodi dan CPMK.	1. mencari referensi materi yang terbaru. 2. menyusun materi dengan menyesuaikan CPL, CPL Prodi dan CPMK..mahasiswa 3. mengkonsultasikan materi yang telah disesuaikan dengan CPL, CPL Prodi dan CPMK bersama dosen pengampu matakuliah dan mentor.	Draft materi terupdate Draft materi yang sudah disesuaikan dengan CPL, CPL Prodi dan CPMK. Saran, kritikan dan masukan dari dosen pengampu matakuliah dan mentor
2.	Perancangan pemanfaatan aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai media <i>sharing</i> materi ajar dan	1. membuat kelas pada <i>google classroom</i> sesuai mata kuliah/subject yang dimaksud	Ruang kelas online / LMS sederhana gratis

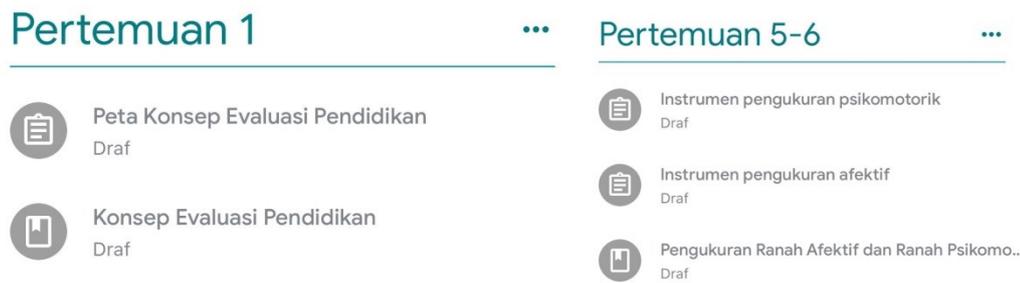
	pengumpulan tugas mudah diakses.		
		2. mengupload materi yang telah disusun pada google classroom	Materi yang sudah terupload pada ruang kelas online
		3. mengatur penjadwalan sharing materi sesuai pertemuan dalam satu semester	Penjadwalan pemberian materi yang terstruktur
3.	Menyusun Draft Rencana Pembelajaran Semester dengan penerapan Model Pembelajaran Flipped Learning	1. mencari sintaks dari model pembelajaran <i>flipped learning</i>	Sintaks atau tahapan dari model pembelajaran <i>flipped learning</i>
		2. menerapkan model pembelajaran <i>flipped learning</i> kedalam Rencana Pembelajaran Semester	RPS berbasis model pembelajaran <i>flipped learning</i>
		3. menkonsultasikan draft RPS dengan penerapan model pembelajaran <i>Flipped Learning</i>	Saran, kritikan dan masukan dari mentor
4.	Mengevaluasi Draft Rencana Pembelajaran Semester yang telah dibuat dengan melakukan validasi oleh validator ahli	1. membuat rubrik validasi terkait draft RPS	Rubrik penilaian validasi
		2. melakukan validasi instrumen oleh validator ahli	Hasil validasi oleh validator ahli
		3. merevisi hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli	Hasil perbaikan/revisi draft RPS

Tahap ketiga adalah Development. Hasil dari desain pembelajaran dikembangkan dalam bentuk RPS model Flipped learning dalam kondisi daring dan luring pada mata kuliah evaluasi pendidikan.

Pemilihan strategi pembelajaran kolaboratif pada fase tatap muka dikarenakan mahasiswa tidak lagi mendengarkan ceramah dosen pada fase tatap muka, melainkan dibimbing untuk menyelesaikan tugas kolaboratif interaktif dengan menggunakan Zoom meeting - platform untuk diskusi langsung. Dosen dan anggota kelompok, serta Google Classroom untuk mengedit tugas kolaboratif, yang proses dan sebagian pengoperasiannya dapat dilihat dan dikendalikan oleh dosen. Alat yang dikembangkan harus mencakup daftar tujuan pembelajaran, tautan buku dengan tautan video, dan tautan ke survei online untuk memantau pemahaman siswa selama fase belajar mandiri. Ada juga deskripsi kolaborasi dan tautan ke Google Classroom sebagai platform kolaborasi siswa (Rahmadana dan Agnesa, 2023).

Fase pertama adalah fase pembelajaran self-directed learning, pembelajaran diawali dengan membimbing mahasiswa mempelajari materi dan menyelesaikan beberapa tujuan pembelajaran sebelum dimulainya hari perkuliahan (self-directed

learning). Selain itu, untuk memantau kemandirian belajar mahasiswa, terdapat link kuis yang harus diselesaikan sebelum perkuliahan dimulai. Tautan kuis tercantum di Google Classroom.



Gambar 1. Gambaran Rancangan Materi dan Penugasan pada Google Classroom

Fase kedua adalah fase tatap muka dengan dosen dipadukan dengan pembelajaran kolaboratif pada platform Google Classroom, namun sebelum dosen memulai pembelajaran, dosen mereview hasil kuis untuk memastikan siswa sudah menguasai konsep dasar pembelajaran. Pada tahap ini, mahasiswa diharapkan menguasai beberapa tujuan pembelajaran lanjutan melalui pembelajaran kolaboratif dengan teman sebaya. Pelaksanaan rencana perkuliahan berlangsung selama 16 sesi dan hasil akhirnya berupa alat untuk mengevaluasi kerjasama mahasiswa.

Minggu ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media & Sumber Belajar)	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian			Referensi
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Kognisi dasar (C1-C2) Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian evaluasi pendidikan. Mahasiswa mampu mengidentifikasi ruang lingkup evaluasi pendidikan dan pembelajaran Mahasiswa mampu membedakan pengukuran, penilaian, dan evaluasi Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat evaluasi Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip evaluasi Kognisi Lanjut (C3-C6) Mahasiswa mampu mengaitkan pengertian, ruang lingkup, prinsip-prinsip, ciri-ciri, karakteristik, tujuan, fungsi dan manfaat evaluasi pendidikan dalam sebuah peta konsep	Konsep evaluasi pendidikan dengan mempelajari pengertian, ruang lingkup, prinsip-prinsip, ciri-ciri, karakteristik, tujuan, fungsi dan manfaat evaluasi pendidikan	Bentuk: Pembelajaran mandiri dan Perkuliahan dalam bentuk kegiatan kolaboratif Aktifitas belajars: <input type="checkbox"/> Model: Flipped Learning: Fase 1 Pembelajaran di luar kelas : Strategi/Metode: Self Guided Learning (Out Class Session) Fase 2 Pembelajaran di dalam kelas : Strategi/Metode: Collaborative Learning Metode: Poster Session/gallery walk, Presentasi dan Diskusi (In Class session) <input type="checkbox"/> Media: Video Pembelajaran, Komputer dan LCD Projector atau gadget dan internet, Karton Manila, Kertas HVS, spidol, dan aplikasi googleclassroom dan video conference*	TM: 1x(2x50") PT: 1x(2x60") BM: 1x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa belajar secara mandiri melalui buku dan video pembelajaran untuk menguasai Tujuan kognisi dasar Menyerikan kuis untuk mengecek keterampilan tujuan pembelajaran) (Tugas individu 1- Belajar Mandiri terbingling) (terlampir dalam lembar perkuliahan 1) Secara berkelompok mahasiswa mengerjakan <i>hands on</i> untuk mencapai tujuan pembelajaran kognisi lanjut (Tugas Kelompok 1- Pembelajaran Kolaboratif) (terlampir dalam lembar perkuliahan 1) 	Kriteria: Bentuk tes: Kuis Bentuk non-tes: <input type="checkbox"/> Teknik tagihan portofolio	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjawab kuis <input type="checkbox"/> Kolaborasi, Komunikasi, Berpikir kritis, Ketepatan konten	5	a. Video Pembelajaran yang dapat diakses dari youtube b. Pengantar Evaluasi Pendidikan, Prof.Drs. Anas Sudijono (Hal: 1-48) c. Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Hal:6-42)

Gambar 2. Gambaran RPS Model Flipped Learning yang sudah dikembangkan

Perangkat Desain Pembelajaran Flipped Learning prototype 1 yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi melalui tahap validasi dan uji kepraktisan. Validasi dilakukan oleh 2 validator yakni 2 dosen berlatar kependidikan. Hasil validasi menunjukkan rerata nilai 3,36 dengan dari skala 4 dengan kategori Sangat valid dengan beberapa catatan revisi. Hasil catatan validator kemudian digunakan

untuk memperbaiki perangkat pembelajaran yang dikembangkan, secara garis besar perangkat yang mengalami revisi yakni Pedoman perkuliahan, dan lembar perkuliahan sedangkan perangkat lainnya dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Skor Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor
I	Format RPS:	
	1. Sudah sesuai aturan yang baku	3
	2. Isi jelas dan mudah dipahami	4
II	Isi RPS:	
	1. Menentukan kemampuan akhir dengan jelas	4
	2. Indikator pembelajaran yang ingin dicapai dirumuskan dengan jelas dan terukur	4
	3. Bahan kajian sesuai dengan indikator pembelajaran dan up date	4
	4. Pendekatan/metode/model/strategi pembelajaran jelas dan mudah dipahami.	4
	5. Sumber belajar/media sesuai bahan kajian	3
	6. Waktu sesuai sks	4
	7. Pengalaman belajar sesuai bahan kajian dan kemampuan akhir	4
III	Bahasa dan Tulisan:	
	1. Jelas dan mudah dipahami	4
	2. Bersifat kumunikatif	4
	Total rata-rata	3,81

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan RPP Flipped Learning untuk kondisi daring dan luring, menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Perkuliahan Semester, serta untuk 16 kali pertemuan. Pengembangan desain model Flipped learning pada pembelajaran daring menggunakan model pengembangan 4D dan dinyatakan valid. RPS dengan model *Flipped Learning* bisa di aplikasikan pada perdosenan tinggi.

Saran

Selanjutnya untuk Pengembangan RPP Flipped Learning akan dilakukan uji kepraktisan dan keefektifan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Latif, S. W., Matzin, R., Jawawi, R., Mahadi, M. A., Jaidin, J. H., Mundia, L., & Shahrill, M. (2017). Implementing the Flipped Classroom Model in the Teaching of History. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(4), 374-381. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i4.6390>
- McLaughlin, J. E., Roth, M. T., Glatt, D. M., Gharkholonarehe, N., Davidson, C. A., Griffin, L. M., Esserman, D. A., & Mumper, R. J. (2014). *The flipped classroom: A course*

redesign to foster learning and engagement in a health professions school. *Academic Medicine*, 89(2), 236–243. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000000086>

Rahmadana, A., & Agnesa, O. S. (2023). Pengembangan Desain Model Flipped Learning dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6 (1), 223-235.

Sams, A., & Bergmann, J. (2011). Flipping the cussroom. *Educational Horizons*, 90(1).

Talbert, R., & Bermann, J. (2017). *A Guide for Higher Education Faculty*. Stylus Publishing, LLC

Van Vliet, E. A., Winnips, J. C., & Brouwer, N. (2015). Flipped-class pedagogy enhances student metacognition and collaborative-learning strategies in higher education but effect does not persist. *CBE Life Sciences Education*, 14(3), 1–10. <https://doi.org/10.1187/cbe.14-09-0141>

Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(3), 313–340. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2274>