

Best Practice

***FLIPPED BLENDED LEARNING BERBANTUAN ROOM-FOR-YOU
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS LITERASI DIGITAL DAN
HASIL BELAJAR SISWA***

Ilin Suryantono

SMA Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan

Email : ilinsuryantono65@guru.sma.belajar.id

Abstrak. Artikel ini merupakan *best practice* yang menguraikan pengalaman dalam melaksanakan *blended learning* setelah kembali pada pembelajaran tatap muka secara penuh. Upaya untuk menjaga budaya literasi (baca : literasi digital) yang terkikis karena ketergantungan pada jawaban “jadi” yang tersedia secara luas lewat peramban dan meningkatkan hasil belajar. Dari penerapan *Flipped Blended Learning* berbantuan *Room-For-You* didapatkan fakta bahwa kemampuan dasar literasi dan latar belakang pengetahuan informasi siswa dalam capaian mayoritas tinggi, namun pada aspek keterampilan bidang TIK serta sikap dan perspektif pengguna informasi cenderung rendah yakni berada dibawah 40%. Mengenai hal ini perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut seperti PTK dan sejenisnya. Kombinasi ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya kenaikan hasil belajar pada KD 3.1 rata-rata hasil belajar 57,12 dengan tingkat ketuntasan siswa 30,30%, meningkat menjadi 42,42% pada penilaian harian KD 3.2. Hasil positif kembali berlanjut pada KD 3.3 yang menunjukkan ketuntasan sebanyak 78,79% dengan rata-rata nilai kelas 74,85.

Kata kunci : *Flipped Blended Learning, Room-For-You, Literasi Digital, Hasil Belajar*

Abstrak. *This article is a best practice that describes the experiences in implementing Blended Learning re-enter the normal learning stage. Efforts made learning activities while maintaining a literacy culture and improving student learning outcomes. Room-For-You is a combination of google classroom, google form and youtube, can be an alternative to achieve this goal. From this methods, it is found that students background information knowledge is in the high majority, but aspects of ICT skills and attitudes and perspectives of information, the majority tends to be low under 40%. Regarding this, it is necessary to carry out further research such as classroom action research and the others. Room-For-You is also proven to be able to improve student learning outcomes, this is evidenced by an increase in student learning outcomes during a series of daily assessments from 30.30%, 42.42% and continued as much as 78.79% with an average class score of 74.85.*

Keywords : *Flipped Blended Learning, Room-For-You, Digital Literacy, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Setelah pandemi covid-19 berlalu, dunia pendidikan di Indonesia kembali mengalami perubahan dalam penggunaan teknologi pembelajarannya. Tidak bisa dipungkiri bahwa sebelum menjangkiknya wabah, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran sukar untuk diterima. Akan tetapi dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang meniadakan pembelajaran secara tatap muka di ruang kelas “memaksa” semua unsur dan pelaku pendidikan untuk bekerja lebih keras dalam upaya memanfaatkan teknologi.

Aplikasi berkiriman pesan secara instan seperti *Whatsapps*, *Telegram* dan sejenisnya kemudian disulap menjadi sebuah media pembelajaran. Kemunculan aplikasi bantu pembelajaran lain seperti *google classroom*, *edmodo*, *quipper*, *ruang guru* sampai penggunaan aplikasi *zoom meeting* dan *google meet* juga ikut meramaikan khasanah pembelajaran dalam jaringan. Transformasi dunia pendidikanpun berjalan cepat seiring dengan bergeraknya seluruh elemen pendidikan dalam pemanfaatan teknologi.

Kini setelah pembelajaran masuk kembali dalam fase “normal” dengan pembelajaran yang kembali bertumpu pada pembelajaran dalam kelas, akan sangat disayangkan apabila capaian selama pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan IT tidak dilanjutkan secara optimal. Hal ini mengingat dunia IT telah begitu lekat dalam keseharian guru maupun siswa yang terlihat betapa telepon pintar tidak pernah bisa lepas dari genggamannya. Penggabungan atau hibridisasi antara pembelajaran dalam kelas dengan tetap memanfaatkan aplikasi bantu pembelajaran menjadi pilihan rasional saat ini. Pada Hibridisasi proses pembelajaran saat ini menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, untuk menciptakan belajar mandiri yang tidak bergantung pada pengajar, ketersediaan sumber belajar yang luas melalui big data, penggunaan teknologi untuk memudahkan pembelajaran, tempat belajar tidak hanya terjadi secara konvensional di kelas saja yang terbatas dengan waktu belajar yang telah terjadwal, namun belajar saat ini dapat belajar di berbagai tempat yang mampu melewati jarak, ruang, dan waktu yang dilakukan secara online (Jalinus, dkk, 2020:3).

Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada, salah satu yang mendapat “*goncangan berat*” adalah mapel Sejarah Indonesia. Kekhawatiran tentang berhasil atau tidaknya belajar siswa seolah menjadi beban tersendiri bagi guru mapel. Kekhawatiran ini muncul karena sejatinya terdapat dua variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Pertama adanya ketersediaan dan dukungan input, dan yang kedua adalah kualitas pembelajaran¹. Input terdiri dari siswa, guru dan sarana serta prasarana pembelajaran. Sementara kualitas pembelajaran adalah ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan tertentu. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada guru, siswa, sarana prasarana pembelajaran, lingkungan kelas, dan budaya kelas. Syarat guru dan siswa telah terpenuhi, tapi tentu pekerjaan berat menanti pada poin sarana prasarana pembelajaran, lingkungan kelas, dan budaya kelas. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran sejarah selama pembelajaran daring, siswa cenderung menggantungkan diri pada jawaban “jadi” yang mereka dapatkan lewat jalur copy paste dari situs peramban tanpa berusaha untuk membaca sebuah buku maupun artikel secara holistik. Jadilah siswa dengan pengetahuan yang bersifat instan dan bergantung pada *gadget* semata, dan ternyata budaya semacam itu justru berlanjut setelah pembelajaran tatap muka berjalan secara penuh.

Hal yang mengganjal dalam pembelajaran sejarah berikutnya adalah budaya literasi. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus mengintegrasikan 4 hal penting yakni Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Keterampilan Literasi, Kompetensi Pembelajaran Abad 21 yakni 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Dari keempat hal tersebut, literasi adalah hal yang melekat dan identik dengan sejarah. Hanya saja, sudah

¹ Aman, 2011. Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta : penerbit ombak hlm 95

menjadi sebuah rahasia umum bila minat baca pelajar cenderung rendah, salah satu penyebabnya yakni gencarnya media daring yang lebih memikat. Informasi yang singkat dan cepat, kendati mengabaikan kedalaman makna ternyata lebih banyak diminati oleh mereka. Pembiasaan literasi dalam pembelajaran sejarah Indonesia tentu saja menjadi hal yang mengkhawatirkan dan memasuki fase kritis. Idiom yang berkembang bahwa siswa akan mampu menguasai matematika kalau banyak latihan dan akan mengerti sejarah kalau banyak membaca akan menemui uji publik dan uji kebenaran di masa pembelajaran pasca pandemi seperti sekarang ini.

Penerapan *Flipped Blended Learning* yang membuat siswa tidak hanya belajar didalam kelas tetapi juga tetap bisa belajar secara online dimana konten materi ajar yang diunggah oleh guru mapel maupun link pembelajaran yang direkomendasikan dapat diakses oleh siswa sebelum pertemuan dengan bantuan *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Youtube (Room-For-You)*. Kombinasi ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas literasi digital dan hasil belajar siswa kelas XII IPS selama 1 semester dengan subjek kajian siswa kelas XII IPS 5 SMA Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan.

Kajian Pustaka

1. *Flipped Blended Learning*

Flipped Blended learning berusaha menggabungkan dua konsep pembelajaran yaitu model *blended learning* dengan menggunakan strategi *Flipped Classroom*. *Blended Learning* merupakan kombinasi dari pembelajaran online dan pembelajaran *face to face* (tatap muka) untuk pengajaran di kelas atau modalitas pelatihan lainnya untuk membantu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan baru yang dapat ditransfer ke lingkungan tempat kerja (Hilliard dalam Jalinus, 2020:63). Sementara *Flipped Classroom* (kelas terbalik) adalah model pembelajaran dimana siswa sebelum belajar di kelas mempelajari materi lebih dahulu di rumah sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Metode ini juga digunakan oleh guru ketika ada siswa yang tidak hadir di kelas karena sesuatu hal. Guru bisa membuat video apa yang diajarkannya dan diberikan kepada yang tidak masuk kelas tersebut.²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Flipped Blended Learning* adalah model pembelajaran dengan cara membalik kelas dari yang dulunya di kelas sekarang di balik di rumah. Siswa diberi bahan ajar dahulu lewat konten youtube di channel pribadi guru mapel maupun link pembelajaran yang *verified* untuk dipelajari di rumah sebelum masuk kelas. Kegiatan yang dilakukan di kelas yaitu penguatan materi yang belum dipahami lewat diskusi, game-game edukatif, outdoor study, maupun mengerjakan latihan-latihan soal. Konten video youtube pada channel pribadi guru mapel maupun link materi penting untuk disediakan agar apa yang dipelajari siswa dapat terkontrol, terarah dan tidak terjebak dalam konten hoaks.

2. Kombinasi *Room-For-You*

Room-For-You merupakan kombinasi dari 3 jenis media online yaitu *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Youtube* yang kemudian disingkat *Room-For-You*. Adapun pemilihan kombinasi dari ketiga bentuk aplikasi ini dikarenakan kelebihan dari

² <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/07/flipped-classroom-model-solusi-bagi-pembelajaran-darurat-covid19> diakses pada tanggal 2 Januari 2023.

masing-masing fitur yang saya anggap bisa menggugah semangat siswa untuk lebih “greget” dalam mengikuti kegiatan PJJ dengan nuansa belajar layaknya berada di ruang kelas yang sebenarnya.

Google Classroom

Google Classroom adalah aplikasi gratis yang disediakan oleh google untuk membantu para guru atau tenaga pendidik lainnya dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* dan memberikan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non profit dan siapapun yang memiliki akun google. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh siswa tersebut (Imadudin, 2018:4).

Google Classroom memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan *Smartphone*. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com/> atau mengunduh aplikasi di *Google Playstore* bagi *smartphone* berbasis Android dan *app store* di iOS dengan memasukkan kata kunci *google classroom*. Penggunaan aplikasi ini tidak dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. *Google Classroom* menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan dan distribusi penugasan, *Google Docs*, *Sheets*, *Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi atau share undangan kelas yang terdapat pada fitur pengguna sebagai guru. Yang lebih menarik lagi, dalam laman resminya, edu.google.com, dikatakan bahwa ratusan aplikasi pendidikan kompatibel dengan *Google Classroom*³. Integrasi ini menghemat waktu pengajar dan siswa, serta memudahkan untuk berbagi informasi di antara *Classroom* dan aplikasi favorit mereka. Sebut saja *quizziz*, *classcraft*, *Squigl*, *Writable*, dan banyak aplikasi pendidikan yang lain.

Google Form

Google Form adalah salah satu produk dari google dari kategori produk *google docs*. *Google Form* sendiri berbasis *webbase application* yang memberikan layanan untuk membuat *form* untuk berbagai kepentingan seperti : membuat soal ulangan/tes, survey, buku tamu, pengumpulan data, dan lain sebagainya. Berbagai keuntungan dari *google form* 1) tampilan *form* menarik 2) responden bisa memberikan tanggapan segera dan dimana saja 3) hasil langsung dianalisis dan tersusun otomatis, dan berbagai keuntungan lainnya (Batubara, 2016:42).

³ <https://edu.google.com/intl/id/products/classroom/> diakses pada 3 Januari 2023

Google Form dapat digunakan untuk menyusun tes online secara cepat dan mudah. *Google form* sangat tepat digunakan oleh guru untuk membuat kuis/ulangan harian, form dan survey secara online. Beberapa fasilitas yang disediakan oleh *google form*, yaitu mendesain formulir online untuk kuis/ulangan harian dengan bentuk pertanyaan yang berbeda, memodifikasi *google form* dengan menggunakan template, membagikan *google form* yang telah dibuat, menempelkan form tes/ujian online yang telah dibuat dalam blog atau website.

Youtube

Salah satu situs yang bisa diberdayakan untuk memfasilitasi pembelajaran generasi digital yang membutuhkan input simultan adalah *Youtube*. Tentu saja video yang ada tidak dengan sendirinya menjadi bahan pembelajaran yang siap pakai. Perencanaan yang matang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengintegrasian video-video yang tersedia di *Youtube* sebagai sarana pendukung akan mengoptimalkan capaian pembelajaran karena sesuai dengan gaya belajar dan minat generasi digital. Guru dapat memanfaatkan *youtube* untuk mengunggah video pembelajaran yang dibuat secara personal oleh guru mapel. Hal ini menjadi penting karena kemampuan mencerna materi dan kadar “input” dari masing-masing siswa pada tiap sekolah yang paling memahaminya adalah guru. Oleh karenanya tidak setiap video pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru dari sekolah A akan cocok dipergunakan oleh siswa dari sekolah B. Ditambah apabila video pembelajaran yang terunggah juga menampilkan figur fisik dari seorang guru makan tentunya akan mengobati rasa kangen dari murid atas sosok gurunya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa gurupun harus terus belajar dan berkembang untuk menyesuaikan diri atas perkembangan jaman.

3. Literasi Digital

Dalam buku Materi Pendukung Literasi Digital : Gerakan Literasi Nasional (Kemendikbud, 2017) dijelaskan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital sendiri merupakan bagian dari enam literasi dasar yang perlu dijadikan poros pendidikan kita, yakni : (1) literasi baca-tulis, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya dan kewargaan.

Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun, untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi. Paul Gilster (dalam Rahmadewi, 2018:21-24) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital, antara lain : Pencarian di Internet (*Internet Searching*), Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*), Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), dan Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*).

4. Hasil Belajar

Menurut Hamdani (2011:241), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung aktivitas belajar pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya atau puncak proses belajar. Dapat dirangkum bahwa pengertian hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan aspek setelah mengalami aktivitas belajar yang di dalamnya terdiri dari tindak belajar dan tindak mengajar. Ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Pertama, daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan agar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Kedua, perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai siswa, baik secara individual maupun kelompok. Jadi keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan kemudian mengevaluasinya dalam bentuk soal, namun keberhasilan pembelajaran juga dapat dilihat dari perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran.

Metode Penelitian

Penulisan artikel ini merupakan pemaparan dari pengalaman terbaik yang dialami penulis dalam melaksanakan tugas mengajar setelah pembelajaran kembali dilakukan dengan tatap muka secara penuh dan pada saat penulis menyadari bahwa pengalaman pelaksanaan tugas yang berulang-ulang terbukti menghasilkan perubahan yang lebih baik. Karena itu, data yang digunakan dalam tulisan ini adalah data-data dari jejak pelaksanaan tugas yang telah dilalui yang kemudian disusun, diolah dengan proses pengolahan dalam struktur karya ilmiah. Berbeda dengan penelitian tindakan kelas yang harus melalui beberapa kali siklus untuk dapat menuju simpulan akhir dari sebuah penelitian tindakan, maka karakter utama *best practice* adalah tindakan-tindakan taktis dan praktis dalam mengatasi masalah yang dihadapi sehingga observasi dan penerapan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang sederhana, tetapi efektif dan dampaknya terasa oleh sekolah.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal yang dilakukan dalam melakukan pembelajaran *flipped blended learning* adalah membuat perencanaan. Perencanaan proses pembelajaran ini meliputi pengembangan kurikulum beserta silabus Sejarah Indonesia dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini tentu saja diperlukan beberapa langkah perencanaan dan persiapan untuk pelaksanaan Proses Pembelajaran dalam semester gasal pembelajaran tatap muka secara penuh. Video pembelajaran juga mulai diunggah ke Chanel pribadi guru mapel pada aplikasi youtube sebagai bentuk *flipped classroom* (kelas terbalik) bagi siswa yang dapat diakses kapanpun diperlukan. Grup dalam google classroom juga disiapkan dengan mengundang seluruh siswa untuk masuk kedalam grup GC tersebut. Guru mapel juga memilih serta memilah link-link materi di internet yang dapat diberikan kepada siswa untuk menjadi suplemen pembelajaran yang mana link tersebut bisa dishare di *google classroom* yang terdapat siswa didalamnya.

Euforia siswa atas pembelajaran tatap muka secara penuh tampak benar pada bulan pertama semester gasal. Kegembiraan untuk bertemu kembali dengan teman sebayanya pada jenjang kelas yang berbeda maupun kegembiraan setelah mengalami kebosanan 2 tahun terakhir dikarenakan proses pembelajaran secara daring. Hanya saja memang siswa tampak kurang termotivasi untuk beraktivitas dalam kegiatan KBM saat tiba waktunya diadakan penilaian harian (PH). Hal ini perlu disadari karena ketergantungan mereka yang sudah terlalu akut dengan telepon pintar, dimana selama pembelajaran daring mereka hanya akan mendapat jawaban jadi manakala mendapat tugas tertentu dari guru mapel. Oleh karenanya hal pertama yang perlu dilakukan adalah menumbuhkan motivasi siswa untuk turut beraktivitas dalam kegiatan KBM. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Lalu bagaimana cara menimbulkan motivasi siswa untuk belajar, dan tujuan yang lebih luas agar mereka mau membaca, agar tidak setiap jawaban dari setiap pertanyaan yang dimunculkan selalu dapat matang dari google, maka solusi yang paling masuk akal adalah memunculkan cara “berbeda”. Agar siswa mau aktif dalam pembelajaran, agar hasil belajar mereka murni merupakan daya mereka sendiri tanpa bergantung pada internet, dan untuk mengangkat psikologis siswa untuk berani kembali tampil dimuka kelas.

Hal berbeda yang dilakukan adalah setiap kali pertemuan diadakan permainan dan diskusi. Permainan yang dipilih antara lain *treasure hunter*, *make a match*, *Team Assisted Individually (TAI)* sampai Program Siswa mengajar. Dasar materi yang dibahas pada permainan-permainan itu diunggah di Google Classroom dan video pembelajarannya pada chanel youtube guru mapel. Dengan melakukan hal itu, maka siswa dipaksa untuk membuka youtube, google classroom maupun link materi yang diberikan. Kenapa dipaksa harus membuka, karena setiap kali mereka melakukan pengutipan maupun membuka link harus memberikan *scren shot* sebagai sebuah bukti fisik setiap presentasi maupun pengumpulan tugas. Saat materi pertama diberikan memang agak dirasa berat bagi siswa, namun begitu materi kedua dan seterusnya diberikan maka mereka sudah menjadi terbiasa dan tidak lagi merasa keberatan.

Ternyata pancingan membuahkan hasil. Pada pertemuan pertama menggunakan google classroom tingkat *scren shot* bukti pengutipan maupun bukti membuka youtube dan alamat web mencapai 90 %, sementara sisanya menggunakan alasan klasik yaitu ketiadaan pulsa internet. Untuk menyampaikan materi secara *flipped classroom* (kelas terbalik), video pembelajaran di channel youtube pribadi yang *disshare* linknya via classroom dapat menjadi alternatif. Pada akhir pembelajaran tatap muka didalam kelas, siswa diberikan latihan maupun tugas rumah untuk membuka ataupun membuat resume dari pemaparan di kanal youtube guru mapel. Tugas yang pertama hasilnya ternyata luar biasa, hampir semuanya mendapat nilai sempurna. Namun setelah ditelusuri ternyata siswa hanya mengambil jawaban matang dari google dengan cara copy semata tanpa tahu apa yang sebenarnya mereka isikan. Dari sini terlihat bahwa literasi digital siswa sebatas *copy paste* dari judul utama google tanpa tahu inti dari jawaban mereka.

Pada kesempatan berikutnya, siswa berikan aturan main yang berbeda, setiap jawaban harus mencantumkan sumber website yang mereka ambil. Tidak harus berupa domain .com

ataupun .id, tetapi boleh juga menggunakan link sosmed yang mereka pergunakan entah itu facebook, twitter, instagram maupun sosial media yang lain. Siswa juga diminta untuk membuat resume dari materi di sebuah web yang ditentukan oleh guru nama website-nya. Dengan menuliskan resume tentunya mereka dipaksa untuk membaca terlebih dahulu, dan pembelajaran tatap muka justru digunakan sebagai sarana refreshing dengan aneka permainan yang menyenangkan dengan tetap mengedepankan pemahaman siswa atas materi ajar pada GC mapun Youtube guru mapel.

Untuk aktivitas literasi digital, memang agak susah untuk dibuat instrumen/alat ukurnya. Mengutip Anna Irhandayaningsih (2020), dijelaskan oleh Bawden terdapat empat komponen utama literasi yang telah dikembangkan, antara lain :

Tabel 1. Konsepsi Bawden dan Parameter Literasi Digital

Aspek dalam Konsepsi Bawden	Parameter Literasi Digital
Kemampuan dasar literasi digital	Kemampuan untuk terhubung pada platform pembelajaran daring pada waktu yang telah ditentukan
	Kemampuan menuliskan tugas dalam bentuk file Microsoft Word yang berisi teks dan grafik, serta format penulisan yang rapi
Latar belakang pengetahuan informasi	Mampu menentukan ‘kata kunci pencarian’ pada <i>search engine</i> untuk menemukan artikel referensi yang relevan
	Mampu menentukan apakah suatu artikel referensi yang ditemukan relevan atau tidak, berdasarkan abstrak artikel
Keterampilan bidang TIK	Mampu mengambil informasi dari artikel referensi dan mengutipnya guna memperkaya tugas yang dibuat
	Mampu membandingkan dua artikel referensi dan menyebutkan perbedaan metode yang digunakan, beserta kekurangan dan kelebihanannya
Sikap dan perspektif pengguna informasi.	Mengetahui cara melakukan sitasi pada bagian jurnal/artikel yang diacu
	Mengetahui cara menambahkan jurnal yang diacu ke dalam daftar pustaka
Dalam praktiknya, peserta didik diminta menampilkan <i>screenshot</i> sumber internet yang digunakan sebagai literatur pembuatan tugas/penilaian harian.	

Dari 4 aspek yang diuraikan pada tabel diatas, yaitu kemampuan dasar literasi, latar belakang pengetahuan informasi, keterampilan bidang TIK serta sikap dan perspektif pengguna informasi, maka dapat diperoleh data 33 siswa kelas XII IPS 5 sebagai berikut :

a. Tingkat kompetensi literasi digital kelas XII IPS 5 berdasarkan aspek kemampuan dasar literasi

Tabel 2. Kemampuan Dasar Literasi Digital

Aspek Pengamatan	Capaian	Persentase
------------------	---------	------------

	Mayoritas	
Kemampuan untuk terhubung pada <i>platform</i> pembelajaran daring pada waktu yang telah ditentukan.	Tinggi	100%
Kemampuan menuliskan tugas dalam bentuk file Microsoft Word yang berisi teks dan grafik, serta format penulisan yang rapi.	Tinggi	100%

b. Tingkat kompetensi literasi digital kelas XII IPS 5 berdasarkan aspek latar belakang pengetahuan informasi

Tabel 3. Hasil Pengamatan Latar Belakang Pengetahuan Informasi

Aspek Pengamatan	Capaian Mayoritas	Persentase
Mampu menentukan 'kata kunci pencarian' pada <i>search engine</i> untuk menemukan artikel referensi yang relevan	Tinggi	81.81%
Mampu menentukan apakah suatu artikel referensi yang ditemukan relevan atau tidak	Tinggi	81.81%

c. Tingkat kompetensi literasi digital kelas XII IPS 5 berdasarkan aspek keterampilan bidang TIK

Tabel 4. Hasil pengamatan Keterampilan Bidang TIK

Aspek Pengamatan	Capaian Mayoritas	Persentase
Mampu mengambil informasi dari artikel referensi dan mengutipnya guna memperkaya tugas yang dibuat	Tinggi	81.18%
Mampu membandingkan dua artikel referensi dan menyebutkan perbedaan metode yang digunakan, beserta kekurangan dan kelebihan	Rendah	18.18%

d. Tingkat kompetensi literasi digital kelas XII IPS 5 berdasarkan sikap dan perspektif pengguna informasi

Tabel 5. Hasil pengamatan sikap dan perspektif pengguna informasi

Aspek Pengamatan	Capaian Mayoritas	Persentase
Mengetahui cara melakukan sitasi pada bagian artikel yang diacu	rendah	36.3%
Mengetahui cara menambahkan jurnal yang diacu ke dalam daftar rujukan	rendah	36.3%

e. Flipped Blended Learning berbantuan Room-For-You dapat Meningkatkan Hasil belajar Sejarah Indonesia

Setelah dipergunakan sebagai media pembelajaran selama 1 semester, diperoleh data hasil belajar siswa yang terdiri dari Penilaian Harian

- 1) KD 3.1 Menganalisis upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa antara lain PKI Madiun 1948, DI/TII, APRA, Andi Aziz, RMS, PRRI, Permesta, G-30-S/PKI,
- 2) KD 3.2 Menganalisis kehidupan bangsa Indonesia pada masa Demokrasi Liberal dan Terpimpin, dan
- 3) KD 3.3 Menganalisis perkembangan kehidupan politik dan ekonomi Bangsa Indonesia pada masa Orde Baru

Pada pembelajaran KD 3.1, siswa memang baru dikondisikan dengan share materi menggunakan *powerpoint* pada *google classroom* dan siswa diminta untuk mempelajarinya secara mandiri. *Google form*-pun baru dimanfaatkan sebatas sebagai alat melakukan presensi. Apabila siswa ada pertanyaan maka diperbolehkan untuk menulisnya pada kolom komentar yang tersedia pada forum di *google classroom*. Mungkin ini merupakan salah satu faktor sehingga pembelajaran di GC sepi komentar dan terkesan monoton. Puncaknya adalah hasil dari Penilaian Harian I yang cukup mengecewakan dengan rata-rata nilai kelas hanya 57,12. Nilai ini berada jauh dibawah KKM sekolah yang telah ditetapkan yaitu 70. Sementara yang tuntas hanya 10 siswa atau hanya sebesar 30,30%. Tugas untuk remedialpun diberikan dan siswa diminta untuk menuliskan kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran. Beberapa menjawab tidak ada kendala, sebagian yang lain beralasan tidak bisa fokus membuka Goggle Classroom saja saja tetapi dibarengi dengan membuka sosial media yang lain.

Belajar dari hasil pembelajaran di KD 3.1, maka metodepun diubah. Berangkat dari masukan siswa tentang game yang biasa mereka mainkan maka terlintaslah ide untuk melakukan permainan seperti layaknya game petualangan di *smartphone*, sebuah permainan yang memaksa siswa tidak hanya senang semata tapi juga memacu otak mereka untuk bekerja. Permainan itu kemudian saya beri nama pemburu harta karun atau *treasure hunter*, dan materi yang digunakan dalam permainan kali ini adalah pada indikator Menganalisis perkembangan kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya bangsa Indonesia pada kepemimpinan para perdana menteri kabinet masa Demokrasi Liberal/Demokrasi Parlementer. Siswa diminta untuk memecahkan teka-teki petunjuk lokasi disembunyikannya “harta karun” berupa amplop yang telah diisi nama kabinet pada masa demokrasi parlementer dan memecahkan permasalahan didalamnya.

Pada materi berikutnya, permainan baru kembali dilakukan dimana guru meminta siswa untuk mempelajari materi tentang demokrasi terpimpin dengan cara mempelajari buku paket Sejarah Indonesia kelas XII, soft file yang dikirimkan melalui Google Classroom (Google Classroom harus tetap dimiliki oleh guru dan siswa sebagai bentuk *blended learning* dan pemanfaatan platform digital serta saling melengkapi antara pembelajaran daring dan luring), serta dengan membuka <https://www.youtube.com/watch?v=hd8tk2eMZOU&t=11s>

Format kegiatan dibuat semenyenangkan mungkin dengan konsep permainan. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok besar dimana satu kelompok merupakan kelompok pertanyaan dan satu kelompok yang lain merupakan kelompok jawaban. Mereka diminta untuk menemukan pasangan dari kartu yang sudah mereka dapatkan secara acak. Di awal kegiatan pasti akan muncul kegaduhan, tapi saat mereka telah menemukannya secara otomatis kegiatan akan menjadi lebih tenang dan memunculkan rasa gembira dalam

pembelajaran ini. Video pembelajaran di chanel youtube guru mapel menjadi salah satu referensi utama dalam flipped classroom. Tidak lupa link video pembelajaran di *youtube* juga di share agar bisa dilihat maupun diunduh untuk mereka belajar secara mandiri. Dengan cara ini, hasil penilaian harian untuk KD 3.2 mengalami sedikit kenaikan. Rata-rata nilai kelas sebesar 62,42 dengan jumlah siswa tuntas hanya 14 siswa atau 42,42%. Rata-rata nilai ini juga masih tetap dibawah KKM. Remedial dan refleksi kembali dilakukan setelah diadakan Penilaian Harian II.

Pada KD yang terakhir dengan materi pokok kehidupan sosial ekonomi masa orde baru, sepertinya siswa sudah terbiasa dengan arus *flipped blended learning*. Penugasan menjadi lebih lancar, diskusi pada pertemuan dalam kelas juga tidak mendapat kendala berarti. Pada saat dilakukan Penilaian Harian ke 3, rata-rata kelas naik menjadi 74,85 dengan siswa tuntas sebanyak 26 siswa atau 78,79% dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 55. Jumlah dan nilai ini sudah berada diatas KKM sekolah yaitu 70, sekalipun masih ada 21,21% atau 7 siswa yang masih harus melakukan remedial karena nilai mereka masih ada dibawah standar KKM.

Simpulan

Pembelajaran tatap muka sejarah Indonesia harus dilakukan dengan kreatif dan menantang untuk siswa agar tidak bosan. Guru diberikan kewajiban untuk memberi kegiatan belajar yang menarik dengan melibatkan partisipasi aktif, kecakapan, dan penanaman karakter siswa. Hal ini mengharuskan guru agar bisa beradaptasi dan berjuang ekstra keras untuk bisa menyampaikan materi pembelajaran, sehingga para muridnya bisa menyerap materi pembelajaran dengan maksimal agar muncul kembali kemandirian belajar siswa tanpa bergantung hanya kepada smartphone belaka. *Flipped Blended Learning* berbantuan *Room-For-You* dengan segala fitur-fitur unggulan didalamnya membuat pembelajaran tidak lagi terkesan komunikasi satu arah. Siswa tidak hanya bisa membaca saja, tanpa bisa bertanya atau berinteraksi secara langsung dalam satu media. Pembelajaran dibalik dari yang semula siswa belajar di kelas menjadi belajar secara daring dimanapun lokasinya dan kapanpun waktunya, sementara pembelajaran dikelas digunakan sebagai tempat evaluasi dan permainan menyenangkan bagi siswa untuk memupuk motivasi siswa dalam belajar didalan kelas. Flipped blended Learning dengan berbantuan *google classroom* dan didukung *google form* sebagai media evaluasi serta *youtube* sebagai media pembelajaran asinkronus, terbukti dapat meningkatkan aktivitas literasi digital dan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Sejarah Indonesia.

Daftar Pustaka

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
Daryanto & Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media
Dwi Dosowarso, Agus Wasisto. 2016. *Publikasi ilmiah, Tinjauan Ilmiah & Best Practice*.
Yogyakarta : Pustaka Pelajar
Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia

- Imaduddin, Muhamad. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom. Terobosan Pembelajaran Era Revolusi 4.0*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Jalinus, Nizwardi dkk. 2020. *Buku Model Flipped Blended Learning*. Grobogan : CV Sarnu Untung
- Kurniawan, Hendra. 2018. *Literasi Dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Gava Media
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia
- Sardiman, A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/07/flipped-classroom-model-solusi-bagi-pembelajaran-darurat-covid19> diakses pada tanggal 2 Januari 2023.

<https://edu.google.com/intl/id/products/classroom/> diakses pada 3 Januari 2023