



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Model *Flipped Classroom* dan Media *Quizizz* dalam Penguatan Pendidikan Karakter Mahasiswa

Ade Siti Haryanti¹⁾, Lisa Novia²⁾

¹⁾ Universitas Indraprasta PGRI

²⁾ Universitas Pamulang

¹⁾E-mail: 7782210002@untirta.ac.id

²⁾E-mail: dosen02121@unpam.ac.id

Abstrak: Di era digital saat ini peran model dan media pembelajaran sangat penting dipergunakan dalam dunia pendidikan guna menumbuhkan penguatan pendidikan karakter bagi mahasiswa. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pengambilan sampel analisis data kualitatif menekankan pada makna yang akan diperoleh sehingga menjadi suatu kesimpulan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara dekat pendidikan karakter mahasiswa melalui model *flipped classroom* dan media *quizizz*. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran Penelitian Pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dan media *quizizz* sangat efektif dipergunakan, karena dapat membantu motivasi mahasiswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan dapat menjadi penguatan dalam pendidikan karakter mahasiswa pada masa era digital saat ini.

Kata Kunci: model *flipped classroom*, media *quizizz*, pendidikan karakter

I. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran tidak pernah terlepas dari model yang dipergunakan, model pembelajaran harus dipilih berdasarkan berbagai prinsip dan teori pengetahuan. Sundari (2015) Model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan dosen dan mahasiswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran tidak hanya dosen namun juga mahasiswa. Model pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini adalah model pembelajaran *flipped classroom*, karena model pembelajaran *flipped classroom* adalah model dengan memanfaatkan digital dan tidak dilaksanakan secara tatap muka, namun antara mahasiswa dengan dosen bertemu secara virtual.

Model pembelajaran *flipped classroom* adalah salah satu upaya untuk memberi solusi permasalahan berpikir kritis yang dapat diterapkan dalam menghadapi pendidikan abadi 21 ini. Model pembelajaran *Flipped classroom* ini memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh mahasiswa yang mampu mendukung

materi pembelajarannya. Model ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan bagaimana memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Maolidah, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model ini mahasiswa akan diarahkan kepada kemandirian dalam belajar, serta membawa mahasiswa untuk dapat berpikir kritis dalam menanggapi suatu permasalahan dalam materi yang dipahaminya, dan kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih optimal dan efektif karena mahasiswa sudah memahami terlebih dahulu materi yang akan dipelajarinya.

Flipped classroom merupakan suatu strategi pembelajaran yang tergolong baru. Strategi pembelajaran ini semakin berkembang dengan kemajuan teknologi, seperti akses internet serta *software* yang pendukung lainnya (Susanti, 2019). Pada pembelajaran tradisional pendidik menyampaikan materi, lalu untuk menambah pemahaman materi tersebut maka siswa akan mengerjakan tugas di sekolah dan diberikan pekerjaan rumah. *Flipped classroom* ini memberikan suatu strategi untuk memaksimalkan interaksi antara mahasiswa dengan dosen, karena model ini akan membawa mahasiswa aktif dan produktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain model pembelajaran, maka media pembelajaran pun sangat penting dipergunakan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kehadiran media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Haryanti, 2018). Media pembelajaran yang dapat dipergunakan adalah media *quizizz*. Menurut Solikah (2020) *quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasi dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa karena mahasiswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Quizizz* ini dapat diakses dan digunakan oleh dosen ataupun mahasiswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, karena dalam hal ini dosen dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan kepada mahasiswa sehingga dapat melatih mahasiswa untuk menjawab secara tepat dan cepat.

Model dan media pembelajaran ini sangat efektif diterapkan dalam meningkatkan pendidikan karakter mahasiswa terutama dalam materi perkuliahan penelitian pendidikan. Mata kuliah ini sangat menuntut kreatifitas, dan berpikir kritis sehingga mahasiswa mampu menyelesaikan segala tugas dan tanggung jawabnya. Pendidikan karakter perlu ditarpkan dalam berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Menurut (Suriadi, 2021) pendidikan karakter merupakan perwujudan dalam mencapai generasi yang cerdas dan mampu memiliki akhlak dan kepribadian yang berguna bagi bangsa Indonesia. Karena suksesnya pendidikan dapat terlihat dari seberapa besar karakter peserta didik dalam mengembangkan kognitif, efektif, dan psikomotor untuk menjadi manusia yang sempurna. Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013. Kondisi ini dipicu oleh keadaan Bangsa Indonesia yang dipenuhi dengan berbagai macam kasus sosial yang mengarah pada hilangnya moral manusia Ningsih (2015). Pendidikan karakter mengarahkan cara berfikir dan perilaku dari mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran dan pengimplementasian hasil belajar yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang memiliki karakteristik yang baik.

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2016) yang berjudul "Efektifitas *Flipped Classroom* Terhadap Sikap dan Keterampilan Belajar Matematika di SMK" Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sikap kreatif, tanggung jawab, dan keterampilan belajar siswa. Selain itu penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Solikah (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di

SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Berdasarkan peneltiain-penelitian relevan di atas maka tujuan penelitian ini adalah lebih menekankan penerapan model *flipped classroom* dan media *quizizz* dalam meningkatkan pendidikan karakter mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Indraprasta PGRI semester 6 yang mengambil mata kuliah penelitian pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2013), metode kualitatif disebut juga sebagai metode etnografi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian di bidang antropologi budaya; Disebut metode kualitatif karena data yang dikumpulkan dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kondisi objek yang alami, dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Pengambilan sampel analisis data kualitatif menekankan pada makna yang akan diperoleh sehingga menjadi suatu kesimpulan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara dekat pendidikan karakter mahasiswa melalui model *flipped classroom* dan media *quizizz*. Analisis data dalam penyusunan penelitian ini adalah melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga menjadi hasil dari tujuan yang ingin dicapai yaitu penerapan model *flipped classroom* dan media *quizizz* dalam penguatan pendidikan karakter mahasiswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran memiliki konteks artinya meteri pembelajaran perlu dikaitkan dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran berpusat kepada siswa, berarti dalam pembelajaran siswa banyak terlibat dalam mengkontruksi kompetensi (Asrizal, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran dosen memberikan model pembelajaran yang efektif agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien guna mendapatkan hasil pembelajaran yang diharapkan.

Pada kegiatan pembelajaran penelitian pendidikan, mahasiswa diberikan pembelajaran yang mengarah langsung kepada hasil penelitiannya. Sehingga kegiatan pembelajarannya tidak hanya memahami materi pembelajaran saja, melainkan kepada implementasi pelaksanaannya agar hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu mahasiswa mampu menyusun atau menuliskan sebuah penelitian pendidikan yang akan berguna bagi mahasiswa dalam menulis skripsi dikemudian hari guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Berdasarkan pembelajaran penelitian pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* yang dilakukan oleh dosen. Kegiatan pembelajaran dengan model ini dosen mengadakan pembelajaran baik dalam sistem sinkronus dengan asinkronus. Alur pelaksanaannya dapat dilihat pada table di atas. Dalam hal ini dapat dikaitkan dengan pendidikan karakter mahasiswa yang berkembang pada implementasi model pembelajaran *flipped classroom*, sebagai berikut:

Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013. Kondisi ini dipicu oleh keadaan Bangsa Indonesia yang dipenuhi dengan berbagai macam kasus sosial yang mengarah pada hilangnya moral manusia Ningsih (2015). Pendidikan karakter mengarahkan cara berfikir dan perilaku dari mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran dan pengimplemtasian hasil belajar yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang memiliki karakteristik yang baik.

Gunawan (2012) pendidikan karakter pisa satuan pendidikan telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu:

Tabel 1. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Religius	Semangat kebangsaan
Jujur	Cinta tanah air
Toleransi	Menghargai Prestasi
Disiplin	Bersahabat/komunikatif
Kerja Keras	Cinta damai
Kreatif	Gemar membaca
Mandiri	Peduli lingkungan
Demokratis	Peduli sosial
Rasa Ingin Tahu	Tanggung jawab

Tabel 2. Analisis Proses dan Hasil Pembelajaran

No	Nilai Pendidikan Karakter	Analisis Proses
1	Religius, dan disiplin	Mahasiswa diintruksikan untuk membaca doa terlebih dahulu sebelum perkuliahan dimulai.
2	Kreatif dan tanggung jawab	Pada awal pembelajaran dosen memberikan materi berupa video yang dimasukan ke dalam link <i>Youtube</i> , dan mahasiswa mampu mengakses link <i>Youtube</i> tersebut, karena mahasiswa sudah mampu mengoperasikan media digital yang sangat sesuai dengan kondisi saat ini.
3	Mandiri dan kreatif	Mahasiswa membuka link <i>Youtube</i> tersebut maka mereka sudah dapat

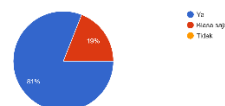
		dikatakan belajar mandiri di tempat masing-masing.
4	kemandirian, kreatif, gemar membaca, dan tanggung jawab	Mahasiswa melakukan diskusi dengan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh dosen dalam forum diskusi yang dilaksanakan dalam aplikasi <i>Google Classroom</i> .
5	kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, dan komunikatif.	Mahasiswa mengikuti intruksi dosen dalam pelaksanaan pembelajaran sinkronus dan asinkronus
6	kreatif, disiplin, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab.	Mahasiswa melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> , dan bertemu dengan dosen secara tatap maya virtual
7	Rasa ingin tahu, dan tanggung jawab.	Mahasiswa berdiskusi dengan dosen secara aktif dengan bertanya secara langsung melalui <i>zoom meeting</i> .
8	mandiri, komunikatif, kreatif, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab.	Mahasiswa mengisi kuis yang dibuat oleh dosen melalui aplikasi <i>Quizz</i> .
9	Jujur, demokratis, dan menghargai prestasi.	Mahasiswa melihat hasil evaluasi dan memberikan selamat bagi yang mendapatkan peringkat 1, 2, dan 3.
10	Religius, disiplin, dan tanggung jawab	Mahasiswa menutup perkuliahan dengan membaca doa.

Hasil pembelajaran penelitian pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom*, membawa banyak pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Mulai dari sistem pembelajaran *sinkronus* dengan *asinkronus*, membawa kemandirian, keefektifan, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *flipped classroom* ini, merupakan pembelajaran terbalik maksudnya adalah proses belajar mengajar bermuara kepada mahasiswa. Jadi mahasiswa dituntut untuk mandiri dalam mendapatkan pemahaman materi pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran selesai, maka dosen memberikan refleksi untuk mencari kesan dan pengalaman yang didapat oleh mahasiswa dengan mengirimkan beberapa pertanyaan yang dibuat dengan bantuan *google form*. Refleksi berkaitan dengan penilaian ataupun umpan balik setelah melakukan atau mengikuti proses belajar mengajar. Berikut ini hasil analisis refleksi sebagai umpan balik dari 21 mahasiswa:

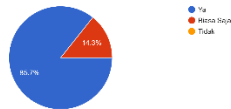
1. Sebanyak 81% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Flipped classroom* membuat pembelajaran lebih menarik, dan 19% menjawab “Biasa saja”.

Apakah Model pembelajaran Flipped Classroom membuat pembelajaran lebih menarik?
21 response



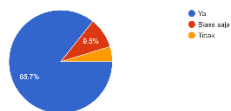
2. Sebanyak 85.7% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa mahasiswa senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped classroom*, dan 14.3% menjawab “Biasa saja”.

Apakah Anda Senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom ?
21 responses



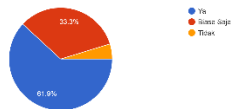
3. Sebanyak 85.7% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Flipped classroom* membuat pembelajaran lebih efektif, dan 9.5% menjawab “Biasa saja”. Dan 4.8% menjawab tidak.

Apakah model pembelajaran Flipped Classroom membuat pembelajaran lebih efektif?
21 responses



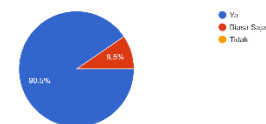
4. Sebanyak 61.9% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Flipped classroom* sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi penelitian pendidikan, dan 33.3% menjawab “Biasa saja”. Dan 4.8% menjawab tidak.

Apakah Model pembelajaran Flipped Classroom sangat membantu Anda dalam memahami materi Penelitian Pendidikan?
21 responses



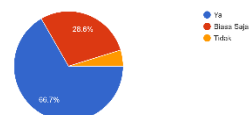
5. Sebanyak 90.5% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa mahasiswa memahami sistem pembelajaran dengan menggunakan Classroom, WA Group, dan Zoom Meeting, dan 9.5% menjawab “Biasa saja”.

Apakah Anda dapat memahami sistem pembelajaran dengan menggunakan Classroom, Wa Group, dan Zoom Meeting?
21 responses



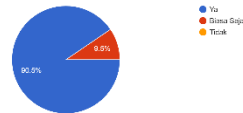
6. Sebanyak 66.7% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, dan 28.6% menjawab “Biasa saja”. Dan 4.8% menjawab “tidak”.

Apakah model pembelajaran Flipped Classroom membawa mahasiswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran?
21 responses



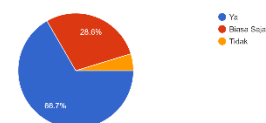
7. Sebanyak 90.5% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* saya lebih mengetahui baik kelebihan dan kekurangan yang saya miliki dalam belajar, dan 9.5% menjawab “Biasa saja”.

Dengan menggunakan model pembelajaran Flipped Classroom saya mengetahui dengan baik kelebihan dan kekurangan yang saya miliki dalam belajar.
21 responses



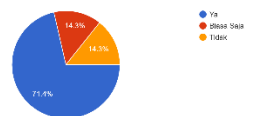
8. Sebanyak 66.7% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa mahasiswa mampu melakukan beberapa pekerjaan dalam waktu yang bersamaan dengan baik, dan 28.6% menjawab “Biasa saja”. Dan 4.8% menjawab “tidak”.

Saya mampu melakukan beberapa pekerjaan dalam waktu yang bersamaan dengan baik
21 responses



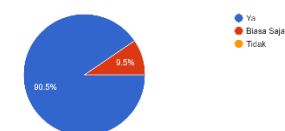
9. Sebanyak 71.4% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa sistem pembelajaran sinkronus dan asinkronus saya tidak dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi kekurangan yang saya miliki dalam belajar, dan 14.3% menjawab “Biasa saja”. Dan 14.3% menjawab “tidak”.

Sistem pembelajaran Sinkronus dan asinkronus saya tidak dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi kekurangan yang saya miliki dalam belajar.
21 responses



10. Sebanyak 90.5% mahasiswa menjawab “Ya” yang mengatakan bahwa mahasiswa merasa tertantang dalam kegiatan pembelajaran, jika dosen menyusun kuis dalam aplikasi quizz, dan 9.5% menjawab “Biasa saja”.

Saya merasa tertantang dalam kegiatan pembelajaran, jika dosen menyusun kuis dalam aplikasi quizz.
21 responses



IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Penelitian Pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped*

classroom sangat efektif dipergunakan, karena dapat membantu motivasi mahasiswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan dapat menjadi penguatan dalam pendidikan karakter mahasiswa. Selain itu dengan menggunakan model ini mahasiswa akan mendapatkan pembelajaran mandiri, disiplin, dan mampu bekerja sama dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *flipped classroom*, dapat membentuk mahasiswa yang paham terhadap perkembangan digital terutama dalam bidang pendidikan yang akan berguna bagi mahasiswa dikemudian hari, jika mereka sudah lulus kuliah dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan, yang nantinya akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan ini dosen harus mampu menggunakan media digital agar pembelajaran lebih menarik dan mahasiswa tertantang terhadap kegiatan pembelajaran. Memberikan kuis dengan menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan salah satu kegiatan yang efektif diterapkan, mahasiswa akan selalu antusias jika dalam pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan kegiatan pembelajaran terbalik, jadi semua kegiatan pembelajaran membuat siswa aktif dan mampu berpikir kritis terhadap apa yang dipahaminya, dalam pembelajaran dengan memberikan materi terlebih dahulu sebelum kegiatan berlangsung dirasa lebih efektif dan efisien, jadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung mahasiswa bukan lagi memaparkan materi tetapi sudah pada tahap berdiskusi dan pengimplemenasian hasil belajarnya. Dengan demikian model pembelajaran *flipped classroom* dan media pembelajaran *quizizz* sangat efektif untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran penelitian pendidikan pada masa era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrizal, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Mengintegrasikan Laboratorium Virtual dan Hots untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Hibah Program Penugasan Dosen Ke Sekolah (PDS)*, 49–57.
- Gunawan, I. (2012). *Pendidikan karakter*. Alfabeta.
- Hasanudin, Cahyo, dan A. F. (2019). Analisis Gaya Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Flipped Classroom. *Pendidikan Utama*, 6(1), 31–36.
- Maolidah, Irna Septiani, dkk. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *EDUTEHNOLOGIA*, 3(2), 160–170.
- Ningsih, T. (2015). *Implementasi Pendidikan karakter* (Abdul Wachid B.S. dan Arif Hidayat (ed.); 1st ed.). STAIN Press, Purwokerto.
- Sari, Suci Perwita, dkk. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. *BASICEDU*, 5(5), 3461–3471.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1334>
- Sundari, H. (2015). Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106–117.
- Susanti, dan H. P. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health&Medical Journal*, 1(2), 54–58.
- Zhafira, Nabila Hilmy, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1), 37–45.