

PENGARUH FLIPPED CLASSROOM DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SOSIOLOGI MATERI INTEGRASI SOSIAL

Ruth Heradityas Nugrahani, Dedi Kuswandi, Agus Wedi

Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
heradityas.r@gmail.com

Article History

Received: 17 Mei 2023, Accepted: 21 Juli 2023, Published: 26 Juli 2023

Abstrak

Dalam pembelajaran Sosiologi diperlukan strategi efektif agar berhasil membangun konsep yang kuat terhadap kajian pokok yang mencakup kehidupan sosial masyarakat. Metode ajar guru yang searah, mengakibatkan kejenuhan. Kurang sesuainya ilustrasi pada sumber bacaan dengan situasi masyarakat terkini, menuntut guru perlu memanfaatkan referensi lain misalnya artikel, berita, video di internet. Literasi digital memiliki peran penting guna menyaring dan menemukan informasi, mengelola media digital. Untuk pendalaman konsep dan kajian, diperlukan waktu belajar lebih dan lingkungan belajar yang memfasilitasi kebutuhan tersebut. Peserta didik salah satu SMA Kota Surakarta yang duduk di kelas XI menjadi fokus penelitian eksperimen semu. Tes penguasaan konsep dan angket literasi digital merupakan instrumen yang digunakan. Hasil uji analisis menyatakan adanya perbedaan penguasaan konsep antara kelompok peserta didik yang menerapkan strategi *flipped classroom* dan *discovery learning* yang dipengaruhi oleh literasi digital. Penerapan *flipped classroom* menguntungkan peserta didik dengan tersedianya banyak waktu dan terfasilitasinya belajar mandiri seperti berinteraksi dengan video pembelajaran, memahami, dan mengeksplorasi sumber lain sebelum belajar di kelas. Aktivitas di kelas lebih fokus pada diskusi memperkaya pemahaman yang sebelumnya dimiliki, sehingga penguasaan konsep dikembangkan melalui pengalaman belajar dan pertukaran informasi untuk meningkatkan kecakapan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan dari studi kasus.

Kata kunci: *flipped classroom; penguasaan konsep; literasi digital*

Abstract

Learning sociology, need an effective strategy to succeed in building a deep concept of the main study that including the social life of the community. The teacher's teaching method is in the same direction, resulting in boredom. The lack of appropriateness of illustrations in reading sources with the current situation of society, requires teachers to use other references such as articles, news, videos on the internet. Digital literacy have important role in discovering and filtering information, managing digital media. For deepening the concepts and studies, it takes more study time and a learning environment that facilitates these needs. Students from a high school in Surakarta who are in class XI are the focus of the quasi-experimental research. Concept mastery tests and digital literacy questionnaires are the instruments used. The results of the analysis test stated that there was differences in mastery of concepts between groups of students who apply the flipped classroom strategy and discovery learning affected by digital literacy. Application of flipped classroom took more benefit for students with the availability of a lot of time and facilitated independent learning such as interacting with learning videos, understanding, and exploring other resources before studying in class. Activities in class are more focused on discussions enriching the understanding that was previously owned, so that mastery of concepts is developed through learning experiences and exchange of information to improve thinking skills in solving problems from case studies.

Keyword: *flipped classroom; mastery of concept; digital literacy*

To cite this article:

Nugrahani, R. H., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2023). Pengaruh Flipped Classroom dan Literasi Digital Terhadap Penguasaan Konsep Sosiologi Materi Integrasi Sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 120–131. doi: [10.17977/um038v6i22023p120](https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p120)

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran nasional menghadapi tantangan kompleks dalam mempersiapkan generasi penerus yang dapat bersaing di era globalisasi di awal abad ke-21, khususnya generasi modern yang dikenal sebagai gen Z. Disebutkan tujuh ciri utama gen Z, di antaranya adalah digital yaitu sifat gen Z yang mengintegrasikan praktik analog dan digital dalam seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan (Stillman & Stillman, 2017). Dalam konteks pendidikan, perlu identifikasi terhadap karakteristik dari tiap generasi guna menetapkan desain instruksional yang sesuai agar efektif menumbuhkan motivasi belajar. Efek pandemi pada beberapa tahun belakangan telah menyebabkan pendidikan dilaksanakan secara daring untuk meminimalkan kontak serta menekan penyebaran virus. Namun akibatnya terjadi penurunan mutu pengetahuan, keterampilan, literasi, dan numerasi (Kemendikbud, 2020).

Berdasarkan hasil studi (Cerelia, 2021) menjelaskan cara guru dan peserta didik berinteraksi berpengaruh besar terhadap keberhasilan peningkatan pemahaman. Namun, keterbatasan waktu untuk berinteraksi akibat PJJ berkurang secara signifikan selama pandemi. Survei Persatuan Pendidik dan Guru Indonesia (P2GI) menyebutkan 40% pendidik melakukan PJJ hanya selama satu hingga dua jam setiap hari. Akibatnya lebih sedikit kesempatan bagi siswa dan guru berinteraksi dalam pembelajaran. Ketidakmampuan peserta didik untuk memahami konsep juga dipengaruhi oleh masalah ini, terutama karena minimnya keterlibatan dan dukungan orang tua. Menjadi tanggung jawab pendidik untuk menyediakan media belajar dan komunikasi yang produktif.

Di kelas Sosiologi, guru meminta partisipasi peserta didik untuk berinteraksi dalam masyarakat secara langsung. Manfaat dari hal ini diantaranya memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan kecakapan untuk melakukan analisis terhadap kondisi sosial secara nyata. Supardan (2013) menjelaskan bahwa untuk mendalami kajian tentang masyarakat berdasarkan aspek sosial, diperlukan aktivitas seperti studi lapangan, observasi, penelitian. Pembelajaran daring Sosiologi seringkali kurang efektif karena tidak dapat menjawab kebutuhan tersebut. Permasalahan juga muncul akibat metode ajar yang merupakan komunikasi searah, menimbulkan ketidaktertarikan dan kebosanan dalam belajar. Meskipun guru menyajikan materi dari buku referensi, beberapa kasus dalam buku tersebut tidak *up to date* dengan situasi riil di masyarakat, sehingga guru perlu memanfaatkan referensi beragam seperti artikel, berita, dan video yang terdapat di internet. Namun adanya masalah penyebaran informasi di internet tidak seluruhnya faktual dan baik, diperlukan kecakapan untuk memfilter antara fakta dan *hoax* karena hasil survei menunjukkan per harinya seseorang dapat mengakses berita *hoax* sebanyak 44,30% (Mastel.id, 2017).

Keresahan ini semakin meluas karena generasi saat ini memiliki kecenderungan ingin instan dan kapabilitas validasi informasi cukup rendah. Literasi digital sangat penting, mencakup berbagai keterampilan akses data, interaksi interpersonal, pembuatan konten, manajemen risiko, dan penanganan masalah. Aspek-aspek ini menuntun peserta didik mengambil manfaat dari dunia digital serta berperilaku kreatif dalam merampungkan tugas (Ferrari, n.d.; Meyers et al., 2013; Sari & Nada, 2020). Selama proses belajar, tidak keseluruhan aktivitas dapat ditransfer ke format digital (Pilkington, 2018), diperlukan inovasi untuk mengajarkan peserta didik dengan berbagai kapasitas (Purnomo et al., 2016). Maka dibutuhkan efektivitas strategi dalam mengajar sosiologi melalui kreasi dan inovasi guru sebagaimana dicanangkan oleh Mendikbud (Kemendikbud, 2021). Salah satu solusi menyalasi *learning loss* dan permasalahan kurangnya penguasaan literasi digital melalui kolaborasi asinkron dan sinkron dengan implementasi kelas modern seperti *flipped*

classroom. Isu-isu mendesak dapat ditangani dengan mengalihkan model konvensional ke video instruksional pada fase *pre class*.

Selama implementasi *flipped classroom*, siswa mencermati video instruksional di luar kelas untuk mempersiapkan pertemuan kelas dan kerja kolaboratif (Bergmann & Sams, 2012). Memanfaatkan video pembelajaran sebagai sumber belajar utama sebelum diskusi kelas memungkinkan siswa dalam mengoptimalkan keterampilan belajar mandiri (Alamri, 2019). Terbukti peserta didik menunjukkan performa lebih baik ketika dihadapkan dengan studi kasus karena telah mempersiapkan diri sebelumnya. Diskusi debat pertukaran pendapat antar kelompok berperan menumbuhkan pemahaman mendalam tentang suatu topik dan mengoptimalkan hasil belajar (Awidi & Paynter, 2019; Kong, 2014).

Lebih lanjut, pada mata pelajaran Sosiologi dibutuhkan penguasaan konsep untuk memahami berbagai teori dan kajian Sosiologi (Lubis, 2018). Penguasaan konsep menjadi kemampuan yang penting bagi peserta didik agar mampu memahami dan mengaplikasikan teori dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih pada kajian Sosiologi yang memerlukan perhatian khusus mengenai berbagai persoalan sehari-hari yang hadir seiring dengan dinamika budaya dan masyarakat. Dalam konteks pembelajaran, *discovery learning* berbasis *flipped classroom* telah terbukti efektif dalam peningkatan aktivitas dan penguasaan konsep para siswa (Jenirita et al., 2021). Hasil Damayanti et al. (2020) membuktikan *flipped classroom* (dengan pendekatan *problem based learning*) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian Folia (2019) menambahkan adanya signifikansi pada peningkatan prestasi akademik dan kepuasan dalam belajar. Kelebihan dari *flipped classroom* yakni mampu memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengakses ulang konten pembelajaran sesuai kebutuhan, memberikan waktu lebih untuk belajar, juga efisiensi waktu di kelas (Wijaya & Hasanah, 2019).

Penelitian oleh (Anbiyaa, 2021) menyebutkan ketiga faktor literasi digital, pemikiran kreatif, dan minat belajar menjadi faktor kunci keberhasilan di sekolah. Desain kolaboratif *flipped classroom* berbasis literasi digital dengan praktik teknologi juga dianggap sebagai solusi belajar mandiri menarik bagi para siswa (Yudianda et al., 2022). Penelitian lain mengkaji perpaduan strategi pembelajaran yang tepat dan literasi digital menunjukkan hasil positif terhadap prestasi belajar kognitif siswa (Yusuf, 2022). Kapasitas siswa dalam memanfaatkan literasi digital untuk menentukan informasi yang dibutuhkan, dimana menemukannya, bagaimana menilai kualitasnya, dan bagaimana membagikannya dapat menghasilkan prestasi akademik lebih baik. Sehubungan dengan hal ini, pengaruh strategi *flipped classroom* dengan beberapa variabel yang dapat diukur dan saling terkait menjadi penting untuk dibuktikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dan hasil observasi di salah satu SMA negeri di Kota Surakarta yang menunjukkan kecenderungan masih kurang optimal dalam implementasi teknologi pembelajaran baik berupa desain instruksional maupun pemanfaatan aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi serta belum pernah dilakukan pengukuran terhadap kemampuan literasi digital para peserta didik sehingga diperlukan penelitian terkait perbedaan penguasaan konsep pada mata pelajaran Sosiologi SMA berdasarkan pengaruh penerapan *flipped classroom* dan kemampuan literasi digital.

METODE

Kajian ini bertujuan untuk menguji penguasaan konsep Sosiologi siswa di sekolah menengah saat guru menggunakan *flipped classroom* yang didukung *Google Classroom* dan *discovery learning* yang didukung *Google Classroom* dalam hubungannya dengan kemampuan literasi digital. Penelitian ini menggunakan *post-test only control group design* dengan *quasi-experimental design*. Kelas eksperimen terdiri 63 partisipan menerapkan strategi *flipped classroom* yang didukung

Google Classroom, sementara kelas kontrol sejumlah 58 partisipan menerapkan *discovery learning* berbantuan *Google Classroom*.

Pengisian angket dan tes penguasaan konsep digunakan untuk menghimpun data penelitian. Literasi digital siswa dievaluasi menggunakan angket yang diadaptasi dari (Kaeophanuek et al., 2018) berupa 37 pernyataan terdiri dari tiga indikator yakni keterampilan informasi, keterampilan penggunaan alat digital, dan keterampilan dalam transformasi digital. Tes penguasaan konsep berbentuk pertanyaan multiple choice dan uraian disusun sesuai kisi-kisi Sosiologi pada kajian Integrasi Sosial. Selanjutnya dilakukan pembuktian validitas serta reliabilitas terhadap instrumen yang sudah diujicobakan.

Tahap penelitian terdiri dari tahap persiapan yakni penyusunan Modul Ajar, menyusun kisi-kisi tes, menyusun soal tes penguasaan konsep, menyusun angket literasi digital, serta mempersiapkan LMS untuk menunjang keterlaksanaan sintaks *flipped classroom*. Dilakukan pengayaan materi dan penyusunan media belajar berupa video *micro learning*, *power point*, dan instruksi LKPD yang dibagikan kepada peserta didik.

Tahap pelaksanaan pada kelas eksperimen, di awal dibagikan tautan pengisian angket literasi digital serta materi dan media pembelajaran melalui *Google Classroom*. Guru mengarahkan mengakses sebelum pertemuan pertama dan mengikuti tahapan pembelajaran yang tersedia di *Google Classroom*. Jika pembahasan konsep dirasa masih belum jelas difasilitasi melalui diskusi di kelas, selanjutnya pelaksanaan diskusi kelompok, menyusun tugas, dan dilakukan penguatan oleh guru. Pada tahap *after class*, peserta didik mengunggah hasil karya dan ringkasan terkait pembelajaran di kelas. Di akhir pertemuan keempat, peserta didik mengerjakan soal tes penguasaan konsep melalui *Google Form*.

Pada kelas kontrol, dilaksanakan pembelajaran dengan sintaks *discovery learning*. Pada awal pertemuan pertama, guru memaparkan materi integrasi sosial. Setelah itu, peserta didik melihat media tambahan (video atau file) yang diberikan. Guru memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal yang belum dipahami kemudian menyampaikan hasil temuan berkaitan dengan materi dan meminta peserta didik lainnya menanggapi. Guru memberikan umpan balik berupa kuis, setelah meninjau pelajaran yang didapat, siswa dipersilakan mengisi angket literasi digital. Pada akhir pertemuan keempat, peserta didik menyelesaikan tes penguasaan konsep.

Tahap akhir, dilakukan pengumpulan hasil evaluasi literasi digital dan penguasaan konsep tiap kelas. Selanjutnya pengolahan dan analisis data, lalu interpretasi dan disimpulkan berdasarkan hipotesis penelitian. Pengujian prasyarat normalitas residual dan homogenitas varians, uji linearitas regresi, serta uji homogenitas koefisien regresi dilakukan sebelum menguji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 22. Untuk menguji perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *flipped classroom* dan kemampuan literasi digital terhadap penguasaan konsep maka analisis yang digunakan adalah Analisis Kovarian dengan taraf signifikansi alfa 0,05. Jika $\text{Sig.} < \alpha$ maka data H_0 ditolak, sedangkan jika $\text{Sig.} > \alpha$ maka H_0 diterima.

HASIL

Suatu instrumen yang valid adalah instrumen yang mempunyai validitas, begitu pula pada kajian ini telah melewati pengujian terhadap angket literasi digital. Hasil uji tingkat validitas tiap butir pernyataan dari angket literasi digital terlebih dahulu juga diujicobakan dengan melibatkan 63 responden dari kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Validitas instrumen ditentukan dengan melihat kolom *Corrected Item-Total Correlation*, apabila nilai signifikansi butir pernyataan yang diperoleh lebih dari alfa 0,05 maka butir pernyataan kuesioner dikategorikan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validasi angket literasi digital, diperoleh hasil dari 37 butir soal nilai

signifikansinya kurang dari alfa 0,05. Hal ini menunjukkan angket memiliki validitas yang memenuhi untuk dilakukan evaluasi lebih lanjut.

Dalam mengukur reliabilitas tes berbentuk skala, digunakan koefisien alfa (*alpha Cronbach*). Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi, berarti memenuhi syarat untuk penelitian. Ketika menginterpretasikan ukuran koefisien reliabilitas suatu instrumen, nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 dapat disimpulkan instrumen dependable (Linn, 1989). Skor Alpha Cronbach untuk angket ini adalah 0,944 yang dihitung dengan SPSS; ini berarti bahwa 37 dari 37 item dianggap dapat diandalkan dan digunakan lebih lanjut.

Hasil evaluasi pengisian angket literasi digital didapat rata-rata kelas eksperimen dan kontrol adalah sama, yakni 132,00. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat literasi digital pada kedua kelas tersebut. Setelah pelaksanaan penelitian, kelas yang dibelajarkan dengan *flipped classroom* yang didukung *Google Classroom* mencapai penguasaan konsep yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Untuk memperkuat pernyataan, disajikan perhitungan statistik deskriptif dari seluruh kelas yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Penguasaan Konsep

	<i>Flipped Classroom</i>	<i>Discovery Learning</i>
Mean	66.30	63.84
Median	66.00	63.00
Mode	62	70
Std. Deviation	6.435	8.177
Minimum	57	50
Maximum	82	84

Beberapa tes prasyarat harus dipenuhi sebelum percobaan utama. Hasil uji normalitas residual menunjukkan bahwa distribusi residual penguasaan konsep peserta didik berdistribusi normal. Secara khusus, nilai signifikansi variabel tes *Kolmogorov Smirnov* terhadap penguasaan konsep peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,200 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Sebaran residual penguasaan konsep berdistribusi normal, dimana nilai signifikansi pada uji *Shapiro Wilk* sebesar 0,128 lebih besar dari $\alpha = 0,05$.

Uji *Levene* untuk homogenitas varians menghasilkan nilai 0,076 yang lebih tinggi dari nilai $\alpha = 0,05$ membuktikan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varian yang sama. Sementara itu linearitas antara kovariat dan variabel dependen mengungkapkan pola garis lurus dalam plot pencar, menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik secara langsung berkorelasi dengan keberhasilan strategi dalam belajar dan luaran belajar yang diukur. Uji homogenitas koefisien regresi merupakan pemeriksaan terakhir yang diperlukan, dan karena nilai signifikansi 0,315 lebih dari $\alpha = 0,05$, ditentukan bahwa koefisien regresi untuk kedua kelompok terbukti identik. Hipotesis diuji menggunakan analisis kovarian yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Analisis Kovarian

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2790.706 ^a	2	1395.353	43.299	.000
Intercept	4596.329	1	4596.329	142.627	.000
Literasi Digital	2604.160	1	2604.160	80.809	.000
Strategi	197.877	1	197.877	6.140	.015
Error	3899.382	121	32.226		
Total	533063.000	124			
Corrected Total	6690.089	123			

Hasil analisis menunjukkan variabel literasi digital memiliki nilai signifikansi 0,000 yaitu kurang dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasilnya dapat disimpulkan dengan kepastian 95% bahwa tingkat literasi digital mempengaruhi penguasaan konsep peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi. Kemudian nilai signifikansi variabel strategi pembelajaran 0,015 dimana lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan dapat disimpulkan dengan keyakinan 95%, bahwa terdapat pengaruh perbedaan strategi pembelajaran terhadap penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

PEMBAHASAN

Hasil dari olah data evaluasi penguasaan konsep memperlihatkan adanya perbedaan hasil antara kelas yang menerapkan *flipped classroom* dengan dukungan *Google Classroom* dibandingkan dengan kelas yang menerima instruksi *discovery learning* seperti biasa. Kelas eksperimen menunjukkan hasil penguasaan konsep yang lebih tinggi setelah menerapkan strategi kelas terbalik. Hasil kajian ini disebabkan oleh fakta bahwa para siswa yang menggunakan *flipped classroom* dengan dukungan *Google Classroom* memperoleh kesempatan berinteraksi dengan video *micro learning*, mencermati paparan materi, serta mengeksplorasi materi lebih dulu sebelum aktivitas belajar di kelas. Pendekatan instruksional ini menstimulasi siswa agar belajar mandiri mempersiapkan pertemuan di sekolah dengan mencermati video instruksional di waktu yang ditentukan sendiri (Bergmann & Sams, 2012). Pertemuan di kelas, lebih sedikit waktu untuk menyimak ceramah guru dan lebih dominan waktu untuk berdiskusi (Alamri, 2019). Hasil penelitian sebelumnya, kelas yang dibelajarkan dengan *flipped classroom* mengalami peningkatan signifikan pada hasil akademik. Alasannya melalui diskusi kelompok di kelas, memaksimalkan pemahaman lebih mendalam tentang suatu topik (Kong, 2014).

Para peserta didik kelas eksperimen dibiasakan aktif bertanya, berdiskusi dengan para rekan dan guru, juga bertukar pikiran menanggapi bahan kajian yang telah dipelajari sebelumnya di *Google Classroom*. Saat di kelas, peserta didik sudah menguasai pemahaman awal, hasil dari belajar mandiri dan guru memiliki fungsi sebagai fasilitator yang membimbing anak didiknya menuntaskan tujuan belajar yang dirumuskan. Di kelas kontrol, guru menerapkan sintaks *discovery learning* dimana para siswa menerima stimulasi dan *problem statement* yang harus ditemukan jawabannya saat itu, dimana para siswa harus membangun pemahaman secara utuh terlebih dulu supaya mampu menyimpulkan apa yang telah dipelajari. Setelah itu mengolektif data dan melakukan diskusi namun terhambat oleh keterbatasan waktu jika sebatas di kelas saja. Diperlukan waktu selain di jam pelajaran untuk menyatukan pemahaman secara utuh sampai mencapai kesimpulan.

Pernyataan pada studi Reflianto et al. (2021) dimana pengajar harus menyediakan layanan media daring yang memperhatikan kelengkapan fitur pembelajaran untuk mengasah potensi akademik siswa pada saat sesi sinkronus *flipped classroom*. Ciri-ciri yang membedakan *flipped classroom*, seperti yang dijelaskan oleh Abeysekera & Dawson (2015), antara lain membalikkan peran tradisional guru dan para siswa dan perubahan pemanfaatan waktu di dalam dan luar kelas. Selain peserta didik didorong untuk berkontribusi aktif, belajar dari satu sama lain, dan memecahkan masalah selama kelas, tetapi ada juga tugas sebelum dan sesudah pelajaran, serta penggunaan teknologi, terutama video pembelajaran. Dari hasil kajian (Ardiansah, 2019) dengan pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran menstimulasi para siswa lebih aktif, pendayagunaan media video terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.

Flipped classroom merupakan strategi pembelajaran modern dengan karakteristik *student centered learning*, diimplementasikan berdasarkan penguasaan konsep yang menjadi salah satu

pendekatan pembelajaran, yang menekankan fungsi guru sebagai fasilitator untuk mendampingi siswa menuntaskan tujuan pembelajaran. Penguasaan konsep dapat membuat hubungan guru dan para siswa menjadi lebih dekat seperti halnya *flipped classroom* yang dikenal mampu mengoptimalkan interaksi antar pihak di sekolah, memungkinkan guru mengenal anak didiknya lebih dekat. Berdasarkan penelitian, *flipped classroom* menyumbang manfaat pada prestasi akademik dan membantu mengembangkan keterampilan dan kesadaran para siswa saat berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Pernyataan ini sejalan dengan kajian Darmawan et al. (2020) yang menunjukkan keterlibatan *blended learning* berbasis *flipped classroom* menunjukkan adanya peningkatan antusiasme para siswa dalam merespon materi karena dinilai lebih menarik. Dengan beragamnya latar belakang siswa sehingga gaya belajarnya juga bervariasi, dan *blended learning* lebih memungkinkan untuk mengakomodasi hal tersebut dibandingkan kelas tradisional (Aslamiyah, Setyosari, & Praherdhiono, 2019). Implementasi *blended learning* berbasis *flipped classroom* pada pasca pandemi di prodi informatika, di sisi lain mendapat penilaian kepuasan yang tinggi dari mahasiswa karena dinilai lebih efektif, fleksibel, dan membantu pengembangan literasi dan kecakapan teknologi (Nojeng et al., 2023) dibanding penerapan kuliah tradisional. Selaras dengan kajian (Ramadani, Sulthoni, & Wedi, 2019) melalui penerapan *blended learning* dalam perkuliahan prodi teknologi pendidikan, dilaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi karena dirasa mempermudah memahami materi kuliah dan puas dengan fasilitas media serta konten yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

Mengutip Anderson & Krathwohl (2001), “penguasaan konsep” adalah keterampilan untuk menangkap makna termasuk kemampuan mengungkapkan suatu kajian yang disajikan dalam wujud/kemasan yang lebih mudah dipahami, kemampuan memberikan interpretasi dan menerapkan konsep. Memahami ide secara utuh adalah upaya yang harus dipenuhi peserta didik dengan merekam pengetahuan awal yang ditemukan melalui fase *pre-class* pada *flipped classroom* dan mentransfer kembali sejumlah informasi tersebut untuk digunakan dalam memecahkan masalah, menyelidiki secara rinci; mencoba untuk masuk akal. Di kelas Sosiologi, peserta didik didorong untuk mempelajari dan menginternalisasikan ide-ide kompleks, mampu menjelaskan ide tersebut pada teman, mengkategorikan ide dalam ilustrasi fenomena dan peristiwa yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dan mencari solusi kreatif atas masalah yang dihadapi. Kemampuan peserta didik untuk mengerjakan dan memecahkan masalah tergantung pada seberapa baik memahami dan menerapkan konsep yang ditemui di dunia nyata, oleh karena itu penting bagi peserta didik untuk menguasainya.

Perbedaan penguasaan konsep antara peserta didik dengan kemampuan literasi digital tinggi dan lebih rendah dimotivasi oleh beberapa aspek yang diasah dan dibimbing selama proses *flipped classroom*. Aspek tersebut meliputi keterampilan menemukan dan mengelola informasi, keinginan untuk belajar dengan memanfaatkan media digital, penciptaan lingkungan belajar online yang kolaboratif selama proses pembelajaran. Selain itu peserta didik perlu kritis dan selektif terhadap informasi, memahami kode etik dunia digital, tidak sebatas mampu mengoperasikan teknologi (Tang & Chaw, 2016). Siswa yang menguasai literasi digital dengan baik mampu mengelola konten dan fasilitasi LMS dengan bijak dan memastikan bahwa informasi tersebut relevan dengan tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan kajian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa siswa dengan skor literasi digital lebih tinggi lebih mampu menemukan dan mengelola informasi secara efektif dan efisien menyesuaikan kebutuhan belajarnya (Maphosa & Bhebhe, 2019; Ozdamar-Keskin et al., 2015).

Selain itu, ditemukan fakta peserta didik berkemampuan literasi digital lebih tinggi cenderung memiliki pemahaman menyeluruh tentang konsep dan ide pokok. Menurut temuan Latip et al. (2022), peserta didik dengan tingkat literasi digital tinggi (menggunakan lebih dari dua kategori)

memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada yang berkemampuan literasi digital sedang. Baiknya literasi digital tidak hanya berfungsi dalam peningkatan pemahaman seseorang tentang subjek tertentu dengan membangkitkan keingintahuan dan daya cipta seseorang, tetapi juga memiliki korelasi langsung dengan penguasaan konsep (Hague & Payton, 2010). Radovan (2014) menemukan efek positif serupa terhadap prestasi akademik yang relevan dengan pernyataan (Alavi et al., 2016; Johnston, 2020; Pagani et al., 2016) yang menyebutkan bahwa literasi digital mempengaruhi hasil belajar dan prestasi akademik siswa. Dalam analisis ini, menggunakan penguasaan konsep sosiologi peserta didik sebagai kriteria keberhasilan penelitian.

Kolaborasi antar lembaga pendidikan menjadi kunci untuk menumbuhkan literasi digital elemen yang ada di dalamnya, terkhusus peserta didik. Subjek penelitian lain mengkaji keterkaitan literasi digital dengan peningkatan penggunaan pembelajaran mandiri dan sumber belajar elektronik (Akbar & Anggraeni, 2017; Nurjanah et al., 2017). Tingkat literasi digital yang tinggi berkorelasi dengan peningkatan kemandirian belajar dan keahlian dalam mengakses sumber belajar elektronik. Sekolah beserta para guru perlu menjadikan literasi digital sebagai praktik standar dengan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum atau menjadikannya bagian dari pendekatan pedagogis (Pratiwi & Pritanova, 2017). Inilah mengapa sekolah harus berupaya menciptakan iklim akademik dan sosial, serta lingkungan fisik ramah literasi.

Dalam tulisannya, (Payton & Hague, 2010) menyebutkan literasi digital sebagai kemampuan yang tidak hanya mampu memanfaatkan perangkat digital secara efektif tetapi juga memahami segala sesuatu yang terkait dengan teknologi digital untuk memaksimalkan keberhasilan seseorang ketika belajar. Seseorang yang berkapasitas literasi digital baik merupakan seseorang yang mampu menggunakan alat digital secara efektif untuk memenuhi kebutuhan informasinya, membuat keputusan yang tepat, terlibat dalam pemecahan masalah secara kreatif, bekerja secara kolaboratif dan efektif dengan orang lain, dan menyampaikan ide dan informasi dengan jelas sekaligus memperhatikan masalah keamanan elektronik dan perubahan konteks sosial dan budaya. Hal ini senada dengan pengamatan peneliti selama di jam pelajaran Sosiologi, siswa dengan literasi digital tinggi tampak lebih cakap dan terampil dalam memanfaatkan gadget secara positif untuk keperluan proses pembelajaran. Hal yang terlihat adalah kemampuan siswa mengenal beberapa jenis aplikasi dengan fungsi serupa seperti pemanfaatan Canva dalam penyusunan beberapa tugas kelompok di dalam kelas, salah satunya penyusunan poster. Para siswa dengan literasi digital tinggi juga lebih fleksibel dalam berkolaborasi dengan teman-temannya ketika berdiskusi menyusun tugas kelompok membuat *mind mapping*, dalam kesempatan ini tiap kelompok siswa diarahkan untuk menyusun dengan memanfaatkan aplikasi Mindmeister yang sebelumnya belum pernah digunakan, ternyata para siswa dapat mengoperasikannya dengan lancar dan menuntaskan tugas. Beberapa peserta didik lebih memilih menggunakan aplikasi Canva dalam menyusun mind map, hal ini dilakukan karena lebih merasa familiar mengoperasikan aplikasi Canva yang memiliki fungsi dalam penyusunan mind map juga.

Pondasi literasi digital dapat diasah melalui peningkatan kapasitas membaca pemahaman untuk menelaraskan pemahaman konten agar mampu menjawab kebutuhan belajar (Restianty, 2018). Pernyataan serupa terdapat pada kajian English (2016) dimana pemberdayaan literasi digital bisa dilakukan melalui inisiatif pendidik untuk mengajar peserta didik dengan memanfaatkan kompetensi digital dalam memecahkan masalah yang kompleks, pemberian akses ke teknologi, dan meningkatkan pedagogi melalui penggunaan teknologi. Kegiatan dan pengalaman belajar yang meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam mengatasi masalah (Amanda et al., 2021) dimana pemberdayaan literasi digital dalam pembelajaran dapat menjadi jawaban dalam mengupayakan peningkatan penguasaan konsep.

Menurut penelitian Jenirita et al. (2021), strategi pembelajaran aktif berbasis *flipped classroom* menjadi salah satu implementasi strategi yang terbukti mempengaruhi keterlibatan siswa dan keberhasilan penguasaan konsep secara signifikan. Penelitian Anbiya (2021) sampai pada kesimpulan bahwa kemampuan peserta didik dalam menerapkan literasi digital, seperti kemampuan mengidentifikasi kebutuhan informasi, mencari dan menyeleksi informasi, serta membagikan apa yang dipelajari; dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil ini memberikan bukti kuat bahwa penguasaan konsep meningkat ketika guru menggunakan strategi *flipped classroom* dengan dukungan *Google Classroom* dan kemampuan literasi digital. Peserta didik yang memiliki literasi digital lebih tinggi juga cenderung memiliki penguasaan konsep materi pelajaran yang lebih mendalam dibandingkan peserta didik yang tingkat literasi digitalnya lebih rendah. Maka dari itu, hasil penguasaan konsep peserta didik terbukti dipengaruhi oleh tingkat literasi digital.

SIMPULAN

Bukti yang dikumpulkan sejauh ini menunjukkan bahwa penguasaan konsep Sosiologi di kelas yang berpartisipasi dalam penelitian membuahkan hasil memuaskan saat penerapan *flipped classroom* berbantuan *Google Classroom* yang dipengaruhi kemampuan literasi digital. Sinergi antara penerapan strategi *flipped classroom* dilihat dari peningkatan akurasi jawaban soal tes penguasaan konsep Sosiologi pada kajian integrasi sosial, literasi digital berpotensi berdampak signifikan terhadap hasil belajar kognitif, dalam hal ini penguasaan konsep; apabila seluruh aspek literasi digital dimiliki oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi untuk mendukung strategi *flipped classroom* perlu diimbangi dengan literasi digital. Maka dapat disimpulkan bahwa *flipped classroom* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif meningkatkan penguasaan konsep pada mata pelajaran Sosiologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abeyssekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research and Development*, 34(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi. Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenus*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.23917/indigenus.v1i1.4458>
- Alamri, M. M. (2019). Students academic achievement performance and satisfaction in a flipped classroom in Saudi Arabia. *Int.J. Technology Enhanced Learning*, 11(1), 103–119. <https://doi.org/101504/IJTEL.2019.0907B0>
- Alavi, S. M., Borzabadi, D., & Dashtestani, R. (2016). Computer literacy in learning academic English: Iranian EAP students' and instructors' attitudes and perspectives. *Teaching English with Technology*, 16(4), 56–77.
- Amanda, F. F., Sumitro, S. B., Lestari, S. R., & Ibrohim, I. (2021). Analysis of the Relationship Between Concept Mastery and Problem-Solving Skills of Pre-Service Biology Teachers in Human Physiology Courses. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(3), 421–432. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i3.19956>
- Anbiyaa, F. (2021). *Pengaruh Literasi Digital, Tingkat Kreativitas dan Minat Belajar di Era Digital terhadap Hasil Belajar pada Peserta didik Pendidikan Ekonomi Angkatan 2016-2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unsoed*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.

- Ardiansah, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p001>
- Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109-114. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p109>
- Awidi, I. T., & Paynter, M. (2019). The impact of a flipped classroom approach on student learning experience. *Computers and Education*, 128, 269–283. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.013>
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Cerelia, J. (2021). Learning loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama PANDEMI Covid-19 di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Statistika X*.
- Damayanti, S. A., Santyasa, I. W., & Sudiarmika, A. A. I. A. R. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Flipped classroom terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 83–98. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.25460>
- Darmawan, W., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbasis Flipped classroom Pada Mata Pelajaran Prakarya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK. *Edcomtech*, 5(1), 170–179.
- Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the Classroom and Instructional Technology Integration in a College-Level Information Systems Spreadsheet Course. *Education Technology Research and Development*, 61(4), 563–580. <http://dx.doi.org/10.1007/s11423-013-9305-6>
- English, J. A. (2016). A Digital Literacy Initiative in Honors Perception of Students and Instructors about its Impact on Learning and Pedagogy. *Journal of the National Collegiate Honors Council*, 17(2), 125–155.
- Ferrari, A. (n.d.). DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe. *Publications Office of the European Union Luxembourg*.
- Folia, A. Y. (2019). *A Comparative Study Of Electrical Engineering Students' Reaction When Exposed To A Flipped classroom Pedagogy*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum*. Futurelab.
- Jenirita, K., Nurul, A., & Sundaygara, C. (2021). Discovery Learning berbasis Flipped classroom terhadap Aktivitas dan Penguasaan Konsep. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(1), 51–58.
- Johnston, N. (2020). The Shift towards Digital Literacy in Australian University Libraries: Developing a Digital Literacy Framework. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 69(1), 93–101. <https://doi.org/10.1080/24750158.2020.1712638>
- Kaeophanuek, S., Aitip, N., & Nilsook, P. (2018). How to Enhance Digital Literacy Skills among Information Sciences Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(4), 292–297. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.4.1050>
- Kemendikbud. (2021). *Dorong Pemulihan Pembelajaran di Masa Pandemi, Kurikulum Nasional Siapkan Tiga Opsi*. Kemdikbud.Go.Id. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/dorong-pemulihan-pembelajaran-di-masa-pandemi-kurikulum-nasional-siapkan-tiga-opsi>
- Kong, S. C. (2014). Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy. *Computers & Education*, 78, 160–173. <https://doi.org/10.1016/j.compedu>

2014.05.009

- Latip, A., Sutantri, N., & Hardinata, A. (2022). The effect of digital literacy on student learning outcomes in chemistry learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i2.40567>
- Linn, R. L. (1989). *Educational measurement* (3rd ed.). Macmillan Publishing Co, Inc.
- Lubis, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Sosiologi melalui Media Pembelajaran Teka Teki Silang Sosiologi. *Jurnal Hermeneutika*, 4(2), 37–36.
- Maphosa, C., & Bhebhe, S. (2019). Digital Literacy: A Must For Open Distance and E-Learning (ODEL) Students. *European Journal of Education Studies*, 5(10), 186–199. <http://dx.doi.org/10.46827/ejes.v0i0.2274>
- Mastel.id. (2017). *Hasil Survey Mastel Tentang Wabah Hoax Nasional*. <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2017/>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 38, 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Nojeng, A., Alwi, A. S., Aisah, A. N., Muzyaitir, Z., & Fardan, M. (2023). Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Dengan Konsep Flipped Classroom Di Masa Endemi Covid-19. *Indonesian Technology and Education Journal*, 1(1), 1-10.
- Nurjanah, E. ., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 117–140. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Ozdamar-Keskin, N., Ozata, F. Z., Banar, K., & Royle, K. (2015). Examining Digital Literacy Competences and Learning Habits of Open and Distance Learners. *Contemporary Educational Technology*, 6(1), 74–90. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6140>
- Pagani, L., Argentin, G., Gui, M., & Stanca, L. (2016). The impact of digital skills on educational outcomes: evidence from performance tests. *Educational Studies*, 42(2), 137–162. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1148588>
- Pilkington, O. A. (2018). Active Learning for an Online Composition Classroom : Blogging as an Enhancement of Online Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <http://dx.doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Radovan, V. (2014). *Digital Literacy as a Prerequisite for Achieving Good Academic Performance*. Ecil.
- Ramadani, A., Sulthoni, S., & Wedi, A. (2019). Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Implementasi Blended Learning di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 62-67. <doi:http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p062>
- Reflianto, Setyosari, P., Kuswandi, D., & Widiati, U. (2021). Reading Comprehension Skills: The Effect of Online Flipped classroom Learning and Student Engagement during the COVID-19 Pandemic. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1613–1624.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan*, 1(1), 72–87.

- Sari, W. K., & Nada, E. I. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Kimia dalam Pelaksanaan PPL Berbasis Virtual di Masa Pandemi Covid 19. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 111–121. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v4i2.6704>
- Silaban, B. (2014). Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika dan Kreativitas dengan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Materi Pokok Listrik Statis. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 20(1), 65–75.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z @ Work : How The Next Generation is Transforming The Workplace*. Harper Business.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supardan, D. (2013). *Pengantar Ilmu Sosial : Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Bumi Aksara.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment? *Electronic Journal of ELearning*, 14(1), 54–65.
- Wijaya, M., & Hasanah, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Kitab Kuning Melalui Model Pembelajaran Flipped classroom. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i1.170>
- Yudianda, E., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2022). Model Pembelajaran Kelas Terbalik Berbasis Literasi Digital: Studi Pengembangan untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 97–107. <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v4i1.5435>
- Yusuf, S. E. (2022). *Pengaruh Peer Instruction Flipped classroom dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XII BDP di SMK Negeri 1 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.