



## Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Workspace For Educations* terhadap Kreativitas Dan Kolaborasi Peserta Didik

Rani Risnawati, Arnie Fajar  
Program Magister Pendidikan IPS  
STKIP Pasundan  
Cimahi, Jawa Barat

Volume 9 Nomor 1  
April 2025: 63-72  
DOI: 10.30997/jtm.v9i1.15910

### Article History

Submission: 24-10-2024  
Revised: 20-12-2024  
Accepted: 20-03-2025  
Published: 30-04-2025

### Kata Kunci:

*flipped classroom* berbantuan  
*google workspace for education*,  
kreativitas, kolaborasi

### Keywords:

*flipped classroom with google  
workspace for education*,  
*Creativity of Student*,  
*Collaboration of Student*

### Korespondensi:

(Rani Risnawati)  
(082219115656)  
(rani.5lembang@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara komprehensif pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for education* terhadap kreativitas dan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran IPS pada salah satu SMP Negeri di Kabupaten Bandung Barat, Jawa barat. Metodologi yang digunakan adalah penelitian kuantitatif metode quasy eksperimen menggunakan teknik regresi linier, instrumen yang digunakan adalah lembar kuisisioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama terdapat pengaruh langsung positif dari penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for education* terhadap kreativitas peserta didik dengan nilai koefisien korelasi 0,947 dan nilai determinasi pengaruh  $r^2 = 0,898$ . Kedua, terdapat pengaruh langsung positif dari penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for education* terhadap kolaborasi peserta didik dengan nilai koefisien korelasi 0,964 dan nilai determinasi pengaruh  $r^2 = 0,930$ . Hasil penelitan yang ketiga yaitu terdapat hubungan positif antara kreativitas peserta didik dengan kolaborasi peserta didik dengan nilai koefisien korelasi = 0,983.

***The Influence of the Flipped Classroom Learning Model Assisted by Google Workspace For Education on Student Creativity and Collaboration***

**Abstract:** The purpose of this study is to know and describe comprehensively the effect of learning model flipped classroom with google workspace for education to Creativity and Collaboration of student at one of the state middle school (SMPN) in Bandung Barat, Jawa Barat. The object of this study students in years three at SMP Negeri 1 Lembang Bandung Barat. This study is doing from August until December 2021. This study is using quantitative study with survey method and linear regression. Data collecting by questioner. The first hypotheses result there's positive effect of flipped classroom



---

*with google workspace for education to Student Creativity with correlation coefisien values = 0,947 and determination Rsquare values = 0,898. The second hypotheses result there's positive effect of flipped classroom with google workspace for education to Student Collaboration with correlation coefisien values = 0,964 and determination R Square values = 0,930. The third hypotheses result there's positive effect of creativity to collaboration with correlation coefisien values = 0,983.*

---

## PENDAHULUAN

Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPS yang dilakukan pada bulan Januari 2021 didapatkan informasi bahwa dikarenakan efek pandemi covid 19 menyebabkan aktivitas pembelajaran pada salah satu SMP Negeri di Kabupaten Bandung Barat Jawa Barat dilaksanakan menggunakan cara pembelajaran daring selama tahun ajaran 2019/2020 dan 2020/2021. Dalam dua tahun ajaran tersebut proses pembelajaran daring dilakukan secara *asinkronus* menggunakan *Learning Management System* (LMS) tanpa adanya tatap muka maupun tatap maya. Kendala yang secara umum dihadapi dibanyak sekolah juga dialami sekolah ini. Pembelajaran daring yang sudah cukup lama dilaksanakan dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, menimbulkan

kejujenuhan pada sebagian peserta didik dan menyebabkan menurunnya daya kreativitas yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar secara keseluruhan. Pada pembelajaran secara tatap muka/interaktif, guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkolaborasi mendorong munculnya kreativitas-kreativitas terbaru melalui proses pembelajaran. Hal ini terkendala saat pembelajaran dilakukan secara daring *asinkronus* karena untuk melakukan pembelajaran daring *sinkronus* fasilitas yang dimiliki peserta didik terbatas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi hal tersebut diatas adalah dengan pembelajaran kelas terbalik, atau yang biasa disebut *flipped classroom*. Menurut Nofrion dalam Oliver (2013) *Flipped classroom* merupakan sebuah strategi dan metode pembelajaran membalikkan (*flip*) kondisi kelas

konvensional. Jika dalam kondisi kelas konvensional, guru menyampaikan materi di dalam kelas lalu diikuti dengan penugasan di rumah maka pada *flipped classroom* ini, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari. Penelitian Dida Firgiawan (2020) menunjukkan bahwa penguasaan konsep peserta didik sesudah proses pembelajaran dengan *flipped classroom* mengalami peningkatan dengan nilai *N-gain* kategori tinggi. Kreativitas peserta didik juga sangat baik untuk kategori identifikasi sumber informasi, menghasilkan, memilih, menyajikan gagasan juga untuk kreativitas produk. Hasil penelitian Maolidah, Ruhimat dan Laksmi (2017:1) menunjukkan penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* ini ternyata efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII untuk materi gerak pada tumbuhan di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Saat pembelajaran daring ataupun *blended*, salah satu keterampilan abad 21 yang

perlu mendapat perhatian khusus adalah kemampuan kolaborasi peserta didik dan juga kreativitasnya dalam pembelajaran. Kreativitas yang dimaksudnya mengacu pada pendapat Bialik & Fadel (2015: 4) yang menyampaikan bahwa “kreativitas mempunyai tingkat yang berbeda, dimulai dari meniru sesuatu tanpa ada unsur kebaruan sama sekali sampai dengan ide baru yang sangat rumit dan benar-benar asli baik dari bentuk maupun kontennya”. Sedangkan kolaborasi yang dimaksudkan selaras dengan pendapat R. Lai (2011:2) dalam laporan penelitian yang diterbitkan oleh Pearson : “*Collaboration is the mutual engagement of participant on a coordinated effort to solve a problem together. Collaborative interactions are characterized by shared goals, symmetry of structure, and a high degree of negotiation, interactivity, and interdependence.*”

Memperhatikan bagaimana peran model *flipped classroom* pada mata pelajaran yang lain, maka diperlukan penelitian untuk memperoleh data tentang bagaimana pengaruh model

pembelajaran *flipped classroom* terhadap kreativitas pada mata pelajaran IPS dan penelitian terhadap salah satu kemampuan penting abad 21 yaitu kemampuan kolaborasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan fasilitas *google space for education*. Ini digunakan karena merupakan fasilitas tidak berbiaya yang ditawarkan Kemdikbud dalam upaya mengoptimalkan penggunaan akun belajar.id dan mendukung pembelajaran dalam jaringan selama masa Pandemi Covid 2019 (Cendrianto, 2021).

#### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen menggunakan cara eksperimen semu (*quasi experiment*). Instrumen penelitian menggunakan variabel bebas berupa *flipped classroom* berbantuan *google workspace for education* sebanyak 22 butir, serta dua variabel terikat yaitu variabel Kreativitas sebanyak 24 butir instrumen dan variabel Kolaborasi sebanyak 33 butir instrumen. Total sejumlah 79 butir instrumen.

Sampel penelitian ditentukan pada kelas eksperimen sebanyak 37 peserta didik dan pada kelas kontrol sebanyak 37 peserta didik dari total populasi 369 peserta didik yang duduk di kelas tiga SMP tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan data dilaksanakan mulai bulan April hingga Desember 2021. Selanjutnya pada bulan Januari hingga pertengahan Mei tahun 2022 dilakukan proses pengolahan data, revisi, dan pembuatan laporan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei wawancara, dokumentasi, dan kuesioner menggunakan dua model pilihan berupa kuesioner pilihan umum isian jawaban dan kuesioner pilihan kondisi isian jawaban (sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju).

Data hasil penelitian kemudian diolah menggunakan analisa statistik. Aturan *Sturges* digunakan pada pengolahan statistik deskriptif mendeskripsikan sebaran kelas data, frekuensi, median, dan mean dari *flipped classroom*, kreativitas, dan kolaborasi. Validitas data penelitian

diuji melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas. Selanjutnya digunakan metode statistik parametrik analisis regresi sederhana dan korelasi untuk menguji kebenaran hipotesis yang disampaikan.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian meliputi data pretes dan postes variabel  $X_2$  (Kreativitas) dan  $X_3$  (Kolaborasi) sebagai variabel terikat, serta data variabel  $X_1$  (*flipped classroom* berbantuan *google workspace for education*) sebagai variabel bebas.

Tabel 1 Kelas Kontrol

V	Variabel	Skor	
		Pretest	Posttest
	<i>Flipped classroom</i>		
$X_1$	berbantuan <i>google workspace for education</i>	71,38	77,46
$X_2$	Kreativitas	95,81	98,38
$X_3$	Kolaborasi	110,43	114,49

Tabel 2 Kelas Eksperimen

V	Variabel	Skor	
		Pretest	Posttest
	<i>Flipped classroom</i>		

$X_1$	berbantuan <i>google workspace for education</i>	70,57	102,89
$X_2$	Kreativitas	88,73	100,08
$X_3$	Kolaborasi	110,65	128,81

Hasil selanjutnya adalah analisa pengujian hipotesis pertama menggunakan regresi linier sederhana menghasilkan bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classrom* berbantuan *google workspace for education* terbukti memberikan pengaruh langsung positif terhadap kondisi kreativitas peserta didik dengan nilai r determinasi sebesar 0,898 (89,8%) dan persamaan regresi linier  $X_2$  atas  $X_1$  sebesar  $Y(X_2) = 9,962 + 0,895X_1$ . Pada pengujian hipotesis kedua menghasilkan bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classrom* berbantuan *google workspace for education* terbukti memberikan pengaruh langsung positif terhadap kondisi kolaborasi peserta didik dengan nilai r determinasi 0,930 (93,0%) dan persamaan regresi linier  $X_3$  atas  $X_1$  sebesar  $Y(X_3) = 20,378 + 1,054X_1$ . Selanjutnya pada pengujian hipotesis ketiga menggunakan *pearson correlation* menghasilkan bahwa terdapat

hubungan positif antara variabel  $X_2$  dengan  $X_3$  dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,983.

### **Pembahasan**

Keputusan akhir pada hipotesa pertama penelitian adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta terdapat pengaruh sebesar 89,8% pada penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for educations* terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS. Hal ini didukung pendapat Gibbs dalam E. Mulyasa (2009: 164-165) yang menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan diri, komunikasi yang bebas, pengarahan diri dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hal ini juga sesuai dengan penelitian lain yaitu kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui model pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Fauziah, Maryani, & Wulandari, 2019; Febriyanti, Adri & Indra, 2024). Cole menyampaikan dalam Hattiyani et.al (2018:13) bahwa, '*this model is a more efficient use of class time, by focusing on the practical application of knowledge during class*', model *flipped classroom* meminta

peserta didik berpartisipasi untuk mengakses materi sebelum pertemuan kelas sehingga diperlukan kemandirian belajar dan kreativitas dari peserta didik.

Selanjutnya keputusan akhir hipotesa kedua penelitian adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta terdapat pengaruh sebesar 93,0% pada penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for educations* terhadap kondisi kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPS. Gerlach dalam Setysari (2009:7) menyatakan bahwa "kolaborasi merupakan suatu landasan interaksi dan cara hidup seseorang dimana individu bertanggung jawab atas tindakannya, yang mencakup kemampuan belajar dan menghargai serta memberikan dukungan terhadap kelompoknya. Interaksi ini bersifat positif saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing". Untuk mencapai target indikator keterampilan kolaborasi ini, guru perlu menggunakan beragam model dan metode pembelajaran yang benar, tepat dan efektif dengan mengoptimalkan semua kondisi yang

mempengaruhi proses pembelajaran (Pujaningtyas, Kartakusumah, & Lathifah, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran berorientasi kecakapan abad 21 adalah model *flipped classroom* (Pupu Fauziah, et al., 2023). Pada model ini, saat proses pembelajaran di kelas, guru melakukankonfirmasi dan kolaborasi dengan peserta didik menggunakan berbagai metode untuk pengembangan keterampilan dan proses pemecahan masalah, peserta didik mempraktekkankonsep-konsep kunci yang diperoleh saat belajar di rumah sekaligusmendapatkan umpan balik dari guru ataupun peserta didik lainnya. Keputusan akhir dari hipotesa ketiga adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta terdapat koefisien korelasi sebesar 0,983 antara kreativitas peserta didik dan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lembang. Angka ini menunjukkan korelasi yang sangat kuat antara kreativitas dengan kolaborasi. Binkley et al. dalam makalah jurnal penelitian pendidikan *Assesment and Teaching of 21<sup>st</sup> Century Skills* (2012: 38)

menyampaikan salah satu indikator seseorang bisa disebut kreatif adalah saat mampu bekerja kreatif dalam tim. Penelitian ini membuktikan adanya hubungan antara kreativitas dengan kolaborasi. Hasil uji hipotesis memperlihatkan nilai signifikansi antara variabel kreativitas peserta didik dengan variabel kolaborasi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan/korelasi antara variabel *flipped classroom* berbasis *google workspace for education* dengan variable kolaborasi. Lebih lanjut, analisa deskriptif memperlihatkan bahwa perubahan nilai rata-rata kondisi kolaborasi berada diatas perubahan nilai rata-rata kreativitas memiliki makna bahwa penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for educations* pada penelitian ini memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perubahan kondisi kolaborasi peserta didik.

#### **SIMPULAN**

Hasil penelitian memberi gambaran bahwa model pembelajaran yang dilaksanakan dapat berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan

abad 21 peserta didik khususnya kreativitas dan kolaborasi. Terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan *google workspace for educations* terhadap kreativitas dan kolaborasi peserta didik. Kreativitas berupa kemandirian dalam mencari sumber belajar, proses berpikir kreatif saat konfirmasi dan pendalaman materi di kelas maupun kreatif dalam mempersiapkan produk hasil pembelajaran. *Flipped classroom* berpengaruh terhadap kolaborasi peserta didik dengan guru maupun antar peserta didik, baik secara virtual ataupun tatap muka, juga kolaborasi dengan orang tua untuk pendampingan pra pembelajaran, juga dengan sumber belajar lainnya. Implementasi model *flipped classroom* dapat dilakukan baik pada pembelajaran tatap muka, pembelajaran campuran maupun pembelajaran dalam jaringan, juga sebagai salah satu solusi keterbatasan durasi pertemuan tatap muka di kelas. Penelitian lebih lanjut sangat dimungkinkan untuk memperbaiki validitas keakuratan dan memastikan variabel-variabel tambahan lain yang mempengaruhi penggunaan model

pembelajaran terhadap kreativitas dan kolaborasi peserta didik

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang telah berperan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu Dosen pembimbing Kampus STKIP Pasundan, Civitas SMPN 1 Lembang khususnya guru mata pelajaran IPS dan peserta didik kelas IX, Jurnal Tadbir Muwahhid yang telah membantu menerbitkan jurnal ini serta Keluarga yang selalu berkolaborasi mendukung dan memberi motivasi untuk terus belajar

### DAFTAR PUSTAKA

- Cendrianto, Deni . (2021). Google Workspace for Education. Panduan Pelatihan Google Workspace for Educations Level 2 Dinas Kabupaten bandung Barat
- Creswell, John W. (2012). Research Design Pendekatan Kualitatif Kuantitatif Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fauziah, P., Suherman, I., Kholik, A., Ramdhani, M. R., Lathifah, Z. K. (2023). A Bibliometric Analysis of Instructional Technological Leadership Research Using VOSviewer. *Al-Tanzim: Manajemen*

- Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 340-350.
- Fauziah, R. P., Maryani, N., & Wulandari, R. W. (2019). Pelaksanaan model pendidikan karakter di Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 139-154.
- Febriyanti, S., Adri, H. T., & Indra, S. (2024). Analisis Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning pada Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Madang 05. *Karimah Tauhid*, 3(8), 9116-9125.
- Firgiawan, Dida. (2020) Implementasi Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Edmodo dengan Proyek Digital Story telling untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didik SMA pada Konsep Ekologi. *Jurnal Simpul Juara Disdik Provinsi Jawa Barat*.
- Flipped Classroom: Reinvent Your Teaching Practice. With teaching cases, exercises, and implementation hacks. (2021). <https://www.erasmuspluscourses.com/uploads/2/6/4/5/26450141/flippedclassroomhandbookfinal.pdf>
- Jalinus, N. & Verawardina, U. & Krismadinata. (2020). Buku Model Flipped Blended Learning. Purwodadi: CV Sarnu Untung
- Kemendikbudristek, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2017). Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas.
- Lai, E. R. (2011). Collaboration: A Literature Review Research Report. Research Reports, April, 41. <http://www.datec.org.uk/CHAT/chatmeta1.htm>
- Maolidah, I. S. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis. *Edutcehnologia*, 3(2), 160-170.
- Maya, B., & Charles, F. (2015). Skills for the 21 st Century: What should students learn? *Center for Curriculum Redesign*, 3(4), 29.
- Mutmainah Yan Setiawan Purwanto, S. (2019). Model Pembelajaran Flipped Classroom; Memanfaatkan Konten di Rumah Belajar Pada Jenjang SMP. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Dan Kebudayaan, 76.
- Nurlaela, dkk. (2019). Strategi Belajar Berpikir Kreatif (edisi revisi). Jakarta: Pustaka Guru
- Oliver, J. (2013). Flip Your Class Now; Flipped Classroom Melalui Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Patandean, Yulius Roma & Indrajit, Eko Richardus. (2020). Flipped Classroom. Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif. Yogyakarta: ANDI
- Pujaningtyas, S. W., Kartakusumah, B., & Lathifah, Z. K. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Pada Sekolah Alam untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahhid*, 3(1), 40-52.

Sapriya. (2019). Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tacer, B., Nagy, T., Marinensi, G., & Senden, R. (2021). Flipped

classroom: reinvent your teaching practice. *Ljubljana: STEP Institute.*