

**MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBASIS LIVING VALUES EDUCATION  
PROGRAM SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK  
SEKOLAH DASAR**

**Mahilda Dea Komalasari<sup>1)</sup>, An-Nisa Apriani<sup>2)</sup>**  
Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia<sup>1)</sup>,  
Universitas Alma Ata, Yogyakarta, Indonesia<sup>2)</sup>

Diterima : 14 Desember 2020

Disetujui : 5 Januari 2021

Dipublikasikan : Januari 2021

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi model *flipped classroom* berbasis *living values education program* sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menelaah jurnal terkait *flipped classroom* dan jurnal terkait *living values education program*. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk mengidentifikasi potensi dari model *flipped classroom* berbasis *living values education program* sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. Sumber data penelitian adalah sumber data sekunder. Analisis data dalam kajian pustaka ini adalah analisis isi (content analysis). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya potensi model *flipped classroom* berbasis *living values education program* sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *flipped classroom*, *living values education program*, penguatan pendidikan karakter

**Abstract**

This study aims to determine the potential of the flipped classroom model based on living values education program to strengthen the character education of elementary school students. This research is a literature study using a qualitative descriptive approach by examining journals related to flipped classrooms and journals related to the living values education program. The results of these literature reviews will be used to identify the potential of a flipped classroom model based on a living values education program as a strengthening of character education for elementary school students. Sources of research data are secondary data sources. Data analysis in this literature review is content analysis. The results of this study indicate the potential for a flipped classroom model based on living values education program to strengthen the character education of elementary school students.

**Keywords:** flipped classroom model, living values education program, strengthening character education

**PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 yang saat ini masih terus berlangsung memberikan perubahan pada metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Jumlah terpapar Covid-19

di Indonesia, per 25 Oktober 2020, mencapai 385.980 meningkat 4.070 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Sementara itu, di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terpapar Covid-19 telah mencapai 3.550,

---

Corresponding Author

[mahilda\\_dea@yahoo.com](mailto:mahilda_dea@yahoo.com)<sup>1)</sup>, [annisa.apriani@almaata.ac.id](mailto:annisa.apriani@almaata.ac.id)<sup>2)</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia<sup>1)</sup>, Universitas Alma Ata, Yogyakarta, Indonesia<sup>2)</sup>

dengan kasus sembuh 2.910, meninggal 88 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Peningkatan jumlah yang terpapar Covid-19 ini menjadi perhatian untuk semua pihak termasuk berbagai kementerian yang membawahi pendidikan di Indonesia, sehingga salah satu cara untuk meminimalisir penyebaran virus ini yaitu dengan cara menghindari kontak langsung dengan orang yang terkonfirmasi Covid-19 (Caley, Philp, & McCracken, 2008). Berbagai sekolah yang berada di zona merah, orange, dan kuning tidak lagi diperbolehkan melakukan pembelajaran tatap muka (pengumuman resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).

Sekolah yang awalnya melakukan metode tatap muka (*face-to-face*) sepenuhnya, kini perlu diubah menjadi metode PJJ. Dalam istilah asingnya disebut dengan *distance learning*. Dalam berbagai penelitian lainnya juga dikenal dengan *online learning*, *e-learning* (*electronic learning*) maupun daring (dalam jaringan). Bagi sekolah yang lokasinya di wilayah geografis yang lemah koneksi internetnya dan belum tersentuh listrik maka ini menjadi tantangan tersendiri.

Berdasarkan hasil penelitian Napitupulu (2020: 30), diketahui bahwa mayoritas peserta didik merasa tidak puas dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan secara PJJ. Hal ini mungkin saja terjadi karena berbagai alasan. Alasan paling utama adalah karena ketidaksiapan dalam menggunakan berbagai metode PJJ (Yilmaz, 2017). Faktor pertama yang memengaruhi kepuasan PJJ adalah aksesibilitas. Berdasarkan hasil penelitian Napitupulu (2020: 26-27) diketahui bahwa 31,8% informan memiliki akses terhadap PJJ melalui koneksi internet. Alasan lain yang menyebabkan ketidakpuasan peserta didik dalam PJJ yaitu ketidakmampuan peserta didik dalam memantau

perkembangan pembelajaran jarak jauh setiap saat dengan mudah. Selain itu, kemudahan untuk memperoleh materi pembelajaran juga menentukan kepuasan peserta didik dalam pembelajaran.

Faktor penentu kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran PJJ lainnya yaitu kemudahan mempelajari materi pembelajaran, dimana hasil penelitian Napitupulu (2020: 28) menunjukkan bahwa mayoritas merasa kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang diberikan secara daring. Dari 384 orang peserta didik, sebanyak 83,6% peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang diberikan secara daring.

Adapun faktor keberhasilan PJJ lainnya dari sisi kualitas sistem pendidikan adalah interaktivitas. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas merasa mudah dan mampu dalam berinteraksi dengan pendidik. Informan mampu bertanya dan memberi respon terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Metode pembelajaran jarak jauh yang tepat juga dapat membantu efektivitas proses PJJ tersebut. Efektivitas metode PJJ ini memengaruhi kepuasan peserta didik.

Kepuasan peserta didik dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh juga dipengaruhi oleh adanya kemampuan peserta didik dalam belajar secara mandiri. Secara teoritis, kemandirian belajar adalah faktor penentu keberhasilan PJJ. Namun, baru sebagian peserta didik yang telah memiliki kemandirian belajar belum sepenuhnya berhasil dirasakan oleh seluruh peserta didik.

Terjadinya Covid-19 menuntut peserta didik menjalani PJJ dengan kemandirian yang belum sepenuhnya ada pada tiap peserta didik. Proses pembelajaran tatap muka yang selama ini dilakukan kurang berdampak pada kemandirian mahapeserta didik dalam belajar, setidaknya masih ada peserta didik yang merasa

semakin mandiri belajar setelah menjalani PJJ. Perlunya meningkatkan kepuasan pembelajaran online yaitu jika peserta didik memperoleh kepuasan pembelajaran online maka akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil pembelajaran (Wang, Hsu, Bonem, Moss, Yu, Nelson, & Levesque-Bristol, 2019; Kurucay & Inan, 2017), nilai yang dipersepsikan dan intensitas keberlanjutan (Nugroho, Setyorini, & Novitasari, 2019).

Pandemi Covid-19 saat ini memang berdampak pada banyak hal termasuk pada dunia pendidikan, salah satunya yaitu sekolah dasar. Pada masa ini, sekolah dasar masih memberlakukan system pembelajaran daring pada masa pandemic ini dengan mematuhi arahan pemerintah pusat juga kota untuk melaksanakan proses pembelajaran di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Hal ini menjadi suatu masalah apabila suatu sekolah tidak memiliki ases internet atau peserta didik yang sedang belajar dari rumah menyebar di berbagai wilayah termasuk wilayah yang tidak memadai koneksi internetnya. Dampak Covid-19 ini juga memengaruhi proses pembelajaran peserta didik saat ini. Setidaknya pada PJJ terdapat tiga unsur penting yang mendukung kesuksesannya ketika diterapkan oleh sekolah, yaitu: peserta didik, pendidik, teknologi (Tîrziu & Vrabie, 2015). Sekolah dasar sebagai salah satu institusi pendidikan formal, dipaksa untuk mampun mengikuti perubahan metode pembelajaran sebagai dampak dari pandemi Covid-19 ini.

Penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang integratif dan unggul merupakan salah satu misi pendidikan sekolah dasar. Dalam misi tersebut tentu tersirat penyelenggaraan pendidikan yang terbaik dalam rangka mencapai visi. Tentu saja dalam upaya pencapaian visi tersebut, sekolah harus berbenah dan meningkatkan proses PJJ guna memberikan layanan pendidikan terbaik.

Terbaik dalam arti dapat memuaskan peserta didik sebagai calon SDM berkualitas yang menjadi tolok ukur keberhasilan sebuah institusi pendidikan di sekolah.

Salah satu faktor keberhasilan PJJ dari yaitu kepercayaan diri dalam menajar. Kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi terhadap pembelajaran baru juga berpengaruh terhadap kualitas pendidik (Tîrziu & Vrabie, 2015). Penyampaian materi secara face-to-face tentu berbeda dengan penyampaian materi melalui PJJ. Kepuasan peserta didik dalam menjalani PJJ ini menjadi masukan penting dalam rangka perbaikan di masa mendatang. Peranan literasi teknologi informasi dan komunikasi penting dalam PJJ di masa pandemi Covid-19 ini (Latip, 2020). Terutama jika pandemi Covid-19 masih terjadi maka PJJ akan terus dipilih sebagai metode paling aman terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta dimana lokasi sekolah berada yang sampai saat ini berada pada zona kuning.

Upaya untuk meningkatkan kualitas PJJ adalah dengan mengemas metode pembelajaran menjadi lebih fleksibel, salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada kondisi saat ini yaitu model *flipped classroom* berbasis *living values education program*. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam memberikan masukan terkait potensi model *flipped classroom* berbasis *living values education program* sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan menelaah jurnal terkait *flipped classroom* dan jurnal terkait *living values education program*. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk mengidentifikasi potensi dari model *flipped classroom* berbasis *living values education program* sebagai penguatan

pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kepustakaan yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan data-data atau bahan-bahan yang berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya (Harahap, N, 2014, p.68).

Sumber data penelitian adalah sumber data sekunder. Sumber data sekunder yaitu bahan pustaka yang ditulis dan dipublikasikan seorang penulis. Analisis data dalam kajian pustaka ini adalah analisis isi (content analysis) yaitu penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak. Data dalam penelitian ini berupa hasil-hasil penelitian seperti buku-buku ilmiah, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan sumber lain yang relevan (Sukmadinata, 2011., p).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### *1. Model Flipped Classroom*

Pada dasarnya, model flipped classroom merupakan pembelajaran dimana aktivitas pembelajaran yang biasa dilakukan di rumah dapat dilakukan di sekolah, dan sebaliknya, sebab flipped classroom berasal dari kata flip yang terdiri dari beberapa kata berikut: 1) *flexibel environment* (lingkungan yang fleksibel); 2) *learning culture* (budaya belajar); 3) *intentional content* (konten yang dibuat); 4) *professional educator* (pendidik yang profesional) (Bergmann and Sams, 2012).

Model Flipped Classroom ini tepat untuk diterapkan pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) seperti kondisi saat ini, sebab memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: 1) pembelajaran akan mudah dicerna oleh peserta didik sebab peserta didik dibebaskan untuk menggunakan beragam peralatan digital yang tersedia

dalam kelas; 2) membantu peserta didik yang memiliki banyak kegiatan di luar sekolah; 3) membantu peserta didik yang mau berusaha untuk memahami materi; 4) mengakomodir semua peserta didik untuk menjadi bintang kelas; 5) meningkatkan kemandirian belajar; 6) meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 7) memungkinkan pendidik untuk memahami peserta didik; 8) meningkatkan interaksi antar peserta didik; 9) memungkinkan perbedaan karakteristik peserta didik dalam kelas; 10) mengubah manajemen kelas menjadi lebih baik lagi; 11) menghubungkan pendidik dengan orangtua; 12) mampu mengedukasi orangtua; 13) membuat kelas terbuka, dapat diakses oleh siapa saja; 14) dapat menggantikan peran pendidik (Bergmann and Sams, 2012).

### *2. Living Values Education Program*

Living values education program (LVEP) merupakan program pendidikan nilai yang dapat diterapkan kepada semua kalangan dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Hal tersebut dijelaskan oleh Tillman D (2004: x) bahwa LVEP dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dengan konsep living values activities for children ages 3-7, living values activities for children ages 8-14, dan living values activities for young adults. LVEP adalah program pendidikan yang menawarkan aktivitas nilai empiris dan metodologi praktis bagi para pendidik, fasilitator, pekerja sosial, orang tua dan pendamping anak untuk membantu mereka menyediakan kesempatan bagi anak-anak dan remaja dapat menggali serta mengembangkan dua belas nilai kehidupan yakni kedamaian, penghargaan, cinta, tanggung jawab, kebahagiaan, kerjasama, kejujuran, kerendahan hati, toleransi, kesederhanaan, dan persatuan. (Tillman D, 2004: ix). Kegiatan pembelajaran yang ditawarkan LVEP meliputi aktivitas komunikasi, artistik, lagu, dan tarian yang

mendorong peserta didik untuk menampilkan kreativitas dan bakat mereka. Aktivitas LVEP yang lain berupa permainan dan diskusi bertujuan mengembangkan pikiran dan membantu peserta didik mengeksplorasi dampak dari sikap dan perilaku.

LVEP sebagai program pendidikan nilai berperan untuk membangun manusia sebagai pribadi yang utuh baik dari dimensi fisik, intelektual, emosional, dan spiritual. Tujuan LVEP sebagai program pendidikan nilai yaitu (1) membantu individu memikirkan, merefleksikan, dan mengekspresikan nilai yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain, dan masyarakat, (2) memperdalam tanggung jawab, pengetahuan, dan motivasi untuk menentukan pilihan positif, dan (3) menginspirasi individu memilih dan memperdalam nilai-nilai moral (Tilman D, 2004: x). Selanjutnya, Pamela, E., & Waruwu, F. E. (2006: 15) menambahkan bahwa kegiatan LVEP bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran yang memberikan perhatian, penghargaan, dan nilai-nilai positif kepada peserta didik. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Permataputri, D. A (2016: 1104-1107) bahwa LVEP bertujuan menghidupkan nilai-nilai universal yang ada, dan merupakan sarana untuk memahami apa dampak dari suatu tindakan pada diri sendiri, orang lain dan masyarakat, serta meningkatkan kemampuan kepemimpinan berdasarkan nilai-nilai tersebut. membantu perbaikan kualitas pendidikan nilai sebagai panduan dalam mendidik dan membentuk generasi muda yang berkarakter unggul, berbudi pekerti, dan cerdas.

Tujuan pendidikan living values dapat tercapai jika pendidikan living values diterapkan dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik menyadari, mengalmi, dan

menempatkan nilai-nilai moral dalam kehidupan. Pembelajaran berbasis living values akan terlaksana dengan kualitas baik dan tercapai tujuannya jika pendidik mampu menerapkan kemampuan dasar mengajar yang baik. Menurut Apriani, A (2019: 140), pendidik harus kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan pembelajaran living values. Pendidik harus mampu merencanakan metode, media, dan materi ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar (SD). Kegiatan pembelajaran living values perlu diterapkan baik dalam bidang studi khusus maupun terintegrasi dalam pembelajaran tematik baik secara tatap muka maupun virtual sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik saat ini karena LVEP mampu membangun nilai-nilai moral pada diri peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Komalasari, K., Saripudim, D. & Masyitoh, I. M (2014) bahwa integrasi living values dalam kegiatan pembelajaran menjadi materi, metode, media, sumber belajar, dan penilaian mampu membangun nilai-nilai hidup. Selanjutnya LVEP dalam pembelajaran sastra mampu meningkatkan hasil belajar dan penanaman nilai-nilai budi pekerti seperti menaati ajaran agama, cinta dan kasih sayang, tanggung jawab, dan kerja sama (Arafik, M: 2010). Permataputri (2016: 1105) menambahkan bahwa penerapan LVEP di RA Tiara Chandra dilakukan tidak hanya dalam pembelajaran, tapi mulai saat anak tiba di sekolah sampai anak pulang. Dimanapun tempatnya dan kapanpun waktunya anak selalu dibiasakan untuk berperilaku sesuai nilai-nilai baik.

Berdasarkan ulasan diatas, LVEP merupakan program unggulan yang sebagai upaya penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar dalam konteks pembelajaran bidang studi maupun tematik dengan tujuan memperbaiki kualitas generasi muda yang berkarakter dan cerdas dalam menghayati dan mengamalkan nilai

nilai positif dalam kehidupan. Tujuan pendidikan living values dapat tercapai jika pendidikan living values diterapkan dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas bahkan dari tiba di sekolah hingga peserta didik pulang. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik menyadari, mengalmi, dan menempatkan nilai-nilai moral dalam kehidupan.

### 3. Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan pendidikan karakter merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari gerakan nasional pendidikan karakter bangsa 2010 juga merupakan bagian integral Nawacita. Ada lima nilai utama yang menjadi fokus penguatan pendidikan karakter, yaitu: 1) religius; 2) nasionalis; 3) mandiri; 4) gotong royong; dan 5) integritas.

Adapun Koesoema (2007: 200-201) menyatakan bahwa pendidikan karakter meliputi pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, serta pendidikan watak luhur dalam setiap pendekatannya. Hakekat pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yaitu pendidikan nilai-nilai luhur yang berpijak pada karakter dasar manusia dan bersumber dari nilai moral universal yang beracuan pada nilai-nilai agama yang dianggap sebagai the golden rule (Amri, Jauhari, & Elisah, 2011: 4-5).

Hal di atas dipertegas oleh pernyataan Goleman (Adisusilo, 2012: 79-80) bahwa pendidikan karakter juga diartikan sebagai pendidikan nilai yang mencakup sembilan nilai dasar yang saling terkait. Nilai-nilai tersebut adalah: 1) tanggung jawab; 2) rasa hormat; 3) keadilan; 4) keberanian; 5) kejujuran; 6) rasa kebangsaan; 7) disiplin diri; 8) peduli; dan 9) ketekunan. Apabila pendidikan nilai berhasil menginternalisasikan kesembilan nilai dasar tersebut, maka akan terbentuk pribadi yang berkarakter.

Mu'in (2013: 211-212) menyatakan enam karakter dalam diri manusia yang dapat digunakan untuk menilai dan mengukur perilakunya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: 1) penghormatan (respect); 2) tanggung jawab (responsibility); 3) kesadaran berwarga negara (citizenship civic duty); 4) keadilan dan kejujuran (fairness); 5) kepedulian dan kemauan (caring); dan 6) kepercayaan (trustworthiness).

Senada dengan hal di atas, Arizona Sports Summit accord (Omar-Fauzee, 2012: 49) menyatakan enam pilar karakter, yaitu: dapat dipercaya, rasa hormat, tanggung jawab, keadilan, kepedulian, dan warga negara yang baik, "six pillars of character; trustworthiness, respect, responsibility, fairness, caring and good citizenship".

Adapun Enu & Esu (2011: 148) menyatakan nilai-nilai moral mendasar yang dimiliki setiap bangsa yaitu: menghormati otoritas yg diberi kuasa dan kesucian hidup, tanggung jawab, nilai-nilai kejujuran, keadilan, toleransi, kehati-hatian, disiplin diri, tolong-menolong, kasih sayang, kerja sama, dan keberanian.

Basic fundamental moral values every responsible nation should teach its citizens include respect for constituted authority and sanctity of life, responsibility, values of honesty, fairness, tolerance, prudence, self-discipline, helpfulness, compassion, cooperation and courage.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merumuskan 18 nilai karakter dalam naskah akademik pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang akan dikembangkan atau ditanamkan kepada generasi muda bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut yaitu: 1) religius; 2) jujur; 3) toleransi; 4) disiplin; 5) kerja keras; 6) kreatif; 7) mandiri; 8) demokratis; 9) rasa ingin tahu; 10) semangat kebangsaan; 11) cinta tanah air; 12) menghargai prestasi; 13) bersahabat

/komunikatif; 14) cinta damai; 15) gemar membaca; 16) peduli lingkungan; 17) peduli sosial; dan 18) tanggung-jawab. Pendidik dapat menambah atau mengurangi nilai-nilai tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan grand design yang dikembangkan Kemendiknas (Amri, Jauhari, & Elisah, 2011: 5-6), secara psikologis dan sosiokultural, pembentukan karakter merupakan hasil dari fungsi keseluruhan potensi individu (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks psikologis dan interaksi sosiokultural yang berlangsung sepanjang hayat. Pembentukan karakter dalam konteks proses psikologis dan sosiokultural tersebut dikelompokkan menjadi: olah hati (spiritual and emotional development), olah pikir (intellectual development), olah raga dan kinestetik (physical and kinesthetic development), olah rasa dan karsa (affective and creativity development).

Nilai-nilai karakter yang diutamakan untuk dikembangkan di lembaga sekolah yaitu: ketekunan, kepercayaan, disiplin diri, kasih sayang, tanggung jawab, dan rasa hormat, “School districts throughout our country are presently focused on traits such as perseverance, trustworthiness, self-discipline, compassion, responsibility, and respect” (Livo, 2003: 1).

Gerakan penguatan pendidikan karakter, dikembangkan dan dilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) nilai-nilai moral universal; 2) holistik; 3) terintegrasi; 4) partisipatif; 5) kearifan lokal; 6) kecakapan abad XXI; 7) adil dan inklusif; 8) selaras dengan perkembangan peserta didik; 9) terukur.

#### *4. Model Flipped Classroom berbasis Living Values Education Program sebagai Penguatan Pendidikan Karakter*

Revolusi digital memiliki pengaruh besar di bidang pendidikan, seperti dalam hal pendekatan pengajaran dan pem-

belajaran, pendidik perlu menggunakan pendekatan pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman ini, salah satunya pendekatan flipped classroom. Flipped classroom merupakan suatu strategi pembelajaran yang tergolong baru. Strategi pembelajaran ini semakin berkembang dengan kemajuan teknologi. Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran flipped classroom ini memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh peserta didik yang mampu mendukung materi pembelajarannya. Model ini bukan hanya sekedar belajar melalui video pembelajaran, namun lebih menekankan bagaimana memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pada dasarnya model pembelajaran flipped classroom yaitu peserta didik di rumah mengerjakan apa yang dilakukan di kelas yaitu belajar dengan memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik, dan di kelas peserta didik mengerjakan apa yang biasanya dikerjakan peserta didik di rumah yaitu mengerjakan soal dan menyelesaikan masalah (Bergmann and Sams, 2012). Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016: 16) menambahkan bahwa inti dari pembelajaran flipped classroom ada dua yaitu 1) menyediakan waktu lebih banyak dikelas untuk asimilasi materi dalam bentuk latihan soal, atau aktivitas lainnya dan 2) mengakomodasi berbagai perbedaan peserta didik dalam hal motivasi, kemampuan menyerap, dan pengetahuan sebelumnya.

Pendekatan flipped classroom, dibagi menjadi tiga aktivitas yaitu, sebelum kelas dimulai (preclass), saat kelas dimulai (in-class) dan setelah kelas berakhir (out of class). Sebelum kelas dimulai, peserta didik sudah mempelajari materi yang akan dibahas, dalam tahap ini kemampuan yang

diharapkan dimiliki oleh peserta didik adalah mengingat (*remembering*) dan mengerti (*understanding*) materi. Dengan demikian pada saat kelas dimulai peserta didik dapat mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisis (*analyzing*) materi melalui berbagai kegiatan interaktif di dalam kelas, yang kemudian dilanjutkan dengan mengevaluasi (*evaluating*) dan mengerjakan tugas berbasis *project* tertentu sebagai kegiatan setelah kelas berakhir (*creating*) (Hastuti, W. D., 2020, p.187). *Flipped classroom* memiliki banyak manfaat seperti peserta didik *Flipped classroom* bermanfaat untuk meningkatkan karakter peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian antara pembelajaran *Flipped classroom* dan ceramah dengan nilai signifikansi  $p = 0,003$ , jadi *flipped Classroom* unggul dalam pencapaian prestasi belajar dan upaya peningkatan karakter (Sudarmika, P., Santyasa, I. W., & Divayana, D. G. H. (2020). Melalui pendekatan *flipped classroom* pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan model tersebut guna membangun dan memperkuat karakter peserta didik. *Flipped classroom* memberikan peluang besar dalam penanaman nilai-nilai moral yang mendukung dan membantu tercapainya tujuan program penguatan pendidikan karakter terutama pada masa *new normal* covid 19 dengan meningkatkan karakter

Penggunaan pendekatan *flipped classroom* dalam pembelajaran era digital tidak bisa lepas dari ranah karakter. Dalam hal ini, pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menanam dan membangun karakter peserta didik melalui salah satu model pendidikan karakter yang akan diintegrasikan dalam *flipped classroom*. Salah satu model inovatif yang dapat digunakan pendidik guna mendukung program pendidikan karakter peserta didik yaitu *living values education program* (LVEP). Penerapan *flipped classroom*

terintegrasi dengan LVEP sangat mendukung program penguatan pendidikan karakter dikarenakan LVEP menawarkan aktivitas nilai dan mendampingi anak untuk membantu mereka menyediakan kesempatan bagi anak-anak dan remaja dapat menggali serta mengembangkan dua belas nilai kehidupan yakni kedamaian, penghargaan, cinta, tanggung jawab, kebahagiaan, kerjasama, kejujuran, kerendahan hati, toleransi, kesederhanaan, dan persatuan. (Tillman D, 2004: ix). Nilai-nilai moral dalam LVEP selaras dengan nilai-nilai utama dalam program pendidikan karakter yang mencakup nilai religius, nasionalisme, kemandirian, integritas, dan gotong royong.

Dalam hal ini, LVEP dalam *flipped classroom* mendukung dan membantu tercapainya tujuan PPK sehingga melahirkan generasi muda 20145 yang berkarakter, cerdas, dan mampu bersaing di era 4.0. Generasi muda yang diharapkan tidak hanya cerdas dan mampu bersaing di abad 21, tapi mereka memiliki adab, akhlak, dan karakter yang baik yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia. Mengingat zaman sekarang sebagai akhir jaman banyak dilihat, didengar, dan ditemu dari berbagai media baik cetak maupun non cetak tentang kasus kriminal dan kejahatan yang banyak dilakukan oleh anak-anak muda dari tingkat SD hingga perguruan tinggi bahkan dilakukan orang dewasa dari berbagai kalangan dan jabatan. Hal tersebut begitu miris dan memprihatinkan bagi kita semua khususnya para pendidik dari tingkat usia dini hingga perguruan tinggi. Pendidik harus mengevaluasi dan merancang konsep pembelajaran yang memprioritaskan karakter yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku baik dalam konsep tatap muka maupun virtual.

LVEP sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan pendidikan dalam pembelajaran baik virtual maupun tatap



muka sesuai porsinya (flipped classroom) sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya khususnya ranah afektif. LVEP mampu membangun dan meningkatkan karakter peserta didik, hal tersebut didukung dengan beberapa hasil penelitian yang berhasil membangun dan meningkatkan karakter. Hasil penelitian dari Apriani, A., Sari, I.P. & Suwandi, I. K., (2017: 102) menunjukkan bahwa LVEP berpengaruh terhadap subkarakter nasionalisme yaitu tanggung jawab, toleransi, kerja sama, persatuan, cinta, penghargaan, dan kedamaian peserta didik SD. Selanjutnya, penelitian tentang pengembangan SSP Tematik Integratif Berbasis LVEP efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk Penguatan Karakter Nasionalisme (Sari, I. P., & Apriani, A. N. (2020: 139). Selanjutnya Apriani, A. N. (2019: 124-126) menambahkan bahwa LVEP sebagai program pendidikan nilai berperan dalam penanaman anti-radikalisme yang diamati selama proses pembelajaran tematik. Nilai-nilai anti-radikalisme mencakup sikap memahami hak dan kewajiban (citizenship), peduli terhadap penderitaan orang lain (compassion), santun dan berbudi halus (courtesy), adil (fairness), menjauhi tindakan yang ekstrem (moderation), menghargai hak dan kewajiban orang lain (respect for other), menjalankan perintahNya dan menjauhi laranganNya (respect for creator ), mengendalikan emosi (self control), dan menerima hal yang berbeda (tolerance).

#### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya potensi model flipped classroom berbasis living values education program sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih diucapkan kepada redaktur Jurnal *Elementary School* ( Jurnal

Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an) yang telah menelaah artikel ini sehingga layak dimuat pada terbitan edisi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, S., Jauhari, A., & Elisah, T. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Apriani, A. N., Sari, I. P., & Suwandi, I. K. (2017). Pengaruh Living Values Education Program (LVEP) terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Siswa SD dalam Pembelajaran Tematik. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(2), 102-112.
- Apriani, A. N. (2019). Pengaruh Living Values Education Program (LVEP) terhadap Penanaman Anti-radikalisme Siswa SD dalam Pembelajaran Tematik. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(2), 116-128.
- Apriani, A. N. (2019). Living values education: penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik. Yogyakarta: K-Media
- Arafik, M. (2010). Living values Education Program dalam Pembelajaran Sastra Anak untuk meningkatkan nilai-nilai budi pekerti siswa SD. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flipped Your Classroom: Reach every student in every class every day*. ISTE & ASCD.
- Caley, P., Philp, D. J., & McCracken, K. (2008). Quantifying social distancing arising from pandemic influenza. *Journal of the Royal Society Interface*.
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran teknologi video dalam flipped

- classroom. *Dinamika Teknologi*, 8(1), 15-20.
- Enu, D.B., & Esu, A.E.O. (2011). Re-engineering values education in Nigerian schools as catalyst for national development. *International Education Studies*, 4, 147-153.
- Hastuti, W. D. (2020). Membangun motivasi dan kemandirian peserta didik berkebutuhan khusus melalui flipped classroom di masa new normal covid-19. E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 181-192.
- Komalasari, K., Saripudin, D., & Masyitoh, I. S. (2014). Living values education model in learning and extracurricular activities to construct the students' character. *Journal of Education and Practice*, 5(7).
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. doi: <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Livo, N.J. (2003). *Bringing out their best : values education and character development through traditional tales*. Westport, CT: Libraries Unlimited.
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Educational Technologia*, 1(2).
- Mu'in, F. (2013). *Pendidikan karakter: Konstruksi Teoretik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Napitupulu, R., M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 7, No. 1, April 2020 (23-33).
- Nugroho, M. A., Setyorini, D., & Novitasari, B. T. (2019). The role of satisfaction on perceived value and e-learning usage continuity relationship. *Procedia Computer Science*, 161, 82–89. doi:<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.102>
- Omar-Fauzee, M.S., et al., (2012). The strategies for character building through sports participation. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2, 48-58.
- Pamela, E., & Waruwu, F. E. (2006). Efektivitas LVEP (Living Values: An Aducational Program) Dalam Meningkatkan Harga Diri Remaja Akhir. *Jurnal Provitae*, 2(1), 13-24.
- Permataputri, D. I. (2016). Penerapan Living Values Education Program (Lvep) Di Ra Tiara Chandra, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(10), 1101-1108.
- Sari, I. P., & Apriani, A. N. (2020). Pengembangan SSPTematik Integratif Berbasis LVEP untuk Penguatan Karakter Nasionalisme Peserta Didik SD. Elementary School: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(1), 132-140.
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2020). Infografis COVID-19 (25 Oktober 2020). Retrieved from <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- Sudarmika, P., Santyasa, I. W., & Divayana, D. G. H. (2020). Comparison between group discussion flipped classroom and lecture on student achievement and student characters. *International Journal of Instruction*, 13(3), 171-186.

- Susanti, L., & Pitra, D. A. H. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54-58.
- Tillman, D. (2004). Living values activities for children ages 8-14 (terjemahan Adi respati dkk) New York: An Educational Program (buku asli diterbitkan pada tahun 2001).
- Tîrziu, A. M., & Vrabie, C. (2015). Education 2.0: E-learning methods. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 376-380. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.213>
- Wang, C., Hsu, H.-C. K., Bonem, E. M., Moss, J. D., Yu, S., Nelson, D. B., & Levesque-Bristol, C. (2019). Need satisfaction and need dissatisfaction: A comparative study of online and face-to-face learning contexts. *Computers in Human Behavior*, 95, 114–125. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.034>