

BAB V

PEMBAHASAN PENELITIAN

5.1 Kebutuhan Proses Pembelajaran melalui Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Voice to Text*

Melengkapi data lapangan, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020), wawancara diartikan sebagai bentuk interaksi antara dua individu yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab, dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan pemahaman secara mendalam mengenai subjek tertentu. Wawancara dimanfaatkan untuk memperoleh informasi yang lebih menyeluruh dan mendalam, yang tidak bisa dijangkau hanya dengan menggunakan alat ukur seperti tes atau observasi.

Hasil wawancara analisis kebutuhan dengan sepuluh guru di SDN Bakti pada hari Senin, 17 Februari 2025, diperoleh informasi bahwa mayoritas dari mereka telah mengadopsi pendekatan pembelajaran yang beragam dan inovatif untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mengoptimalkan hasil belajar. Para pendidik menyatakan bahwa penentuan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran memegang peran krusial dalam mendukung keberhasilan kegiatan belajar di kelas. Model pembelajaran dipandang sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas guru, serta mendorong tercapainya kompetensi siswa secara optimal. Hal tersebut mencerminkan kepedulian guru terhadap pentingnya merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang luwes, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Namun demikian, sebagian besar guru mengaku belum mengenal atau belum menerapkan model *Flipped Classroom* secara langsung dalam praktik pembelajaran mereka. Meskipun demikian, respons guru terhadap ide penerapan *Flipped Classroom* terbilang positif dan terbuka, terutama jika model tersebut didukung oleh teknologi pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan aplikasi *voice to text* yang mampu mendorong peningkatan keterampilan berbicara. Strategi pembelajaran *Flipped Classroom* diyakini dapat meningkatkan

Evi Sofia, 2025

PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kepercayaan diri siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Johnson (2013) menyebutkan pendekatan ini meminimalisasi instruksi langsung dari guru, dan lebih menitikberatkan pada interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Strategi ini memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung, dengan menyediakan materi pembelajaran tambahan yang dapat dijangkau secara online oleh siswa dalam mendukung proses belajar.

Secara umum, guru telah berupaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, yang dapat menjadi landasan kuat bagi penerapan model *Flipped Classroom* dengan berbantuan aplikasi *voice to text*.

Hasil wawancara dengan lima siswa kelas IV menunjukkan bahwa hambatan utama dalam keterampilan berbicara bukan terletak pada aspek pemahaman materi, melainkan pada faktor psikologis seperti rasa takut, malu, gugup, dan kekhawatiran akan mendapatkan ejekan dari teman sebaya. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan linguistik, tetapi juga oleh faktor kepercayaan diri dan keberanian siswa untuk tampil.

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa memiliki penguasaan materi yang memadai dan mampu menjawab pertanyaan guru, mereka cenderung pasif dalam kegiatan berbicara di depan umum akibat tekanan emosional. Hambatan psikologis seperti ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar aman, mendukung, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Dalam konteks ini, penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* berpotensi menjadi strategi yang efektif. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempersiapkan materi di rumah dan berlatih berbicara melalui media digital, tekanan psikologis dapat dikurangi, sehingga siswa lebih siap dan percaya diri saat berpartisipasi di kelas. Strategi ini sejalan dengan temuan Zainuddin & Perera (2018) yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam *Flipped Classroom* dapat meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa dalam berbicara di hadapan publik.

Namun, di sisi lain, hasil wawancara mengungkapkan bahwa mayoritas siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media video dalam pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih suka belajar menggunakan video dibandingkan buku teks, karena dianggap lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Menurut prinsip teori pembelajaran multimedia, pembelajaran cenderung menjadi lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui perpaduan saluran visual dan auditori. Kombinasi ini mampu mengoptimalkan kinerja memori jangka pendek, karena memungkinkan peserta didik untuk menerima dan mengolah informasi melalui lebih dari satu jalur sensorik, sehingga meningkatkan daya serap dan retensi terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh (Mayer, 2009) dibandingkan dengan satu saluran saja. Teori ini berpendapat bahwa otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi terpisah: satu untuk informasi visual dan satu untuk informasi verbal. Dengan memanfaatkan kedua saluran ini secara bersamaan, pembelajaran dapat menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Dengan kata lain, kurangnya keberanian berbicara masih menjadi hambatan utama bagi siswa sekolah dasar. Namun, ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran berbasis video dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan berbicara. Penggunaan pendekatan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan teknologi *voice to text*, berpotensi menjadi solusi untuk menjembatani tantangan tersebut.

Pelaksanaan pre-test dan post-test dalam penelitian ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai dasar untuk menilai efektivitas model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil kedua tes tersebut memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan kemampuan siswa, mencakup aspek keberanian, struktur bahasa, dan kelancaran berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Anastasi (dalam Supriyadi, 2021) bahwa tes merupakan alat ukur objektif yang distandarisasi untuk menilai perilaku tertentu, serta pandangan Indrakusuma (dalam Malawi & Maruti, 2016) yang menekankan fungsi tes sebagai instrumen sistematis dan objektif untuk memperoleh informasi penting secara efisien. Dengan demikian, peningkatan skor *post-test* dibandingkan *pre-test* dapat diinterpretasikan sebagai bukti empiris bahwa penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan *voice to text* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menyampaikan gagasan secara lisan.

Selain itu, sesuai dengan pandangan Halik et al. (2019), hasil tes juga dapat menjadi dasar bagi guru untuk merancang tindak lanjut pembelajaran, seperti remedial atau pengayaan, sehingga manfaat penerapan model pembelajaran ini tidak hanya berhenti pada peningkatan skor tes, tetapi juga mendorong perbaikan berkelanjutan dalam proses belajar mengajar.

Dalam konteks penelitian ini, tes dipahami sebagai alat untuk memperoleh informasi terukur mengenai kemampuan siswa dalam kondisi yang telah ditentukan, menggunakan metode dan kriteria yang jelas. Berdasarkan fungsinya, tes berperan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kemajuan atau perkembangan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa jenis tes yang digunakan dalam pembelajaran, namun yang paling relevan dengan penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test*, atau tes awal, diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengidentifikasi penguasaan awal siswa terhadap materi. Informasi ini menjadi dasar bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang tepat, menyesuaikan metode, serta menentukan fokus utama kegiatan belajar. *Post-test*, atau tes akhir, dilaksanakan setelah seluruh proses pembelajaran selesai untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menjadi indikator utama efektivitas model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Selain kedua jenis tes tersebut, evaluasi pembelajaran secara umum dapat mencakup bentuk lain seperti tes diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan

belajar, tes formatif untuk memantau pencapaian tujuan pembelajaran selama proses berlangsung, dan tes sumatif untuk mengukur hasil belajar secara menyeluruh pada akhir periode pembelajaran. Meskipun demikian, fokus penelitian ini terletak pada *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen evaluasi utama yang memberikan data kuantitatif terkait peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Pre-test dalam penelitian ini berfungsi sebagai instrumen awal untuk mengidentifikasi kemampuan siswa sebelum penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*. Instrumen ini berbentuk pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara. Pelaksanaannya dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan tujuan memperoleh gambaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Data dari *pre-test* menjadi acuan penting bagi peneliti dan guru untuk menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, *pre-test* tidak hanya berfungsi sebagai pengukur kemampuan awal, tetapi juga sebagai dasar perbandingan untuk menilai efektivitas intervensi pembelajaran melalui perbandingan hasilnya dengan *post-test* pada akhir kegiatan belajar.

Berkaitan dengan penggunaan *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen utama evaluasi, penelitian ini menerapkan desain *Pretest–Posttest Control Group Design* sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2013). Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang masing-masing diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan. Salah satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*, sedangkan kelompok lainnya berperan sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok kembali diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol, menjadi

dasar penilaian efektivitas perlakuan yang diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi perbedaan peningkatan hasil belajar yang terjadi akibat perlakuan, sekaligus meminimalkan bias karena adanya kelompok pembanding yang tidak menerima intervensi.

Berdasarkan hasil pre-test yang diberikan kepada siswa pada kelas kontrol, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori “Kurang” dengan rentang nilai 59–69. Hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kategori “Cukup” dengan nilai sekitar 70–72, dan lebih sedikit lagi yang berada pada kategori “Baik” dengan nilai 66–68 sesuai klasifikasi penilaian yang digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal berbicara siswa di kelas kontrol relatif rendah, baik dari segi kelancaran, penggunaan struktur bahasa, maupun keberanian untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Dominasi kategori “Kurang” mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif agar keterampilan berbicara siswa dapat berkembang secara optimal.

Sedangkan hasil pre-test pada kelas eksperimen, diperoleh gambaran bahwa kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara masih didominasi oleh kategori “Kurang” dengan nilai berkisar antara 55–69. Sebagian siswa berada pada kategori “Cukup” dengan rentang nilai 70–77, dan hanya sedikit yang mencapai kategori “Baik” dengan nilai di atas 80. Kondisi ini menunjukkan bahwa, meskipun terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan berbicara cukup baik, mayoritas siswa masih memerlukan peningkatan, terutama dalam hal keberanian, kelancaran, dan penggunaan struktur bahasa yang tepat. Hasil ini berfungsi sebagai tolok ukur awal yang penting untuk menilai sejauh mana intervensi pembelajaran, khususnya melalui penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*, dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil pre-test pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, terlihat bahwa mayoritas siswa masih berada pada kategori “Kurang” dengan rentang nilai yang relatif rendah, hanya sebagian kecil yang mencapai kategori “Cukup” dan “Baik”. Temuan ini mengindikasikan bahwa

keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam aspek keberanian, kelancaran, dan ketepatan penggunaan bahasa, masih memerlukan intervensi pembelajaran yang terarah dan efektif. Menindaklanjuti kondisi tersebut, peneliti bersama guru kelas merancang strategi pembelajaran menggunakan pendekatan *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* untuk siswa kelas IV SDN Bakti.

Secara terminologis, perencanaan merupakan proses penetapan langkah-langkah strategis yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu, yang dalam hal ini adalah peningkatan keterampilan berbicara siswa. Proses perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan hasil *pre-test* sebagai dasar penentuan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan perumusan langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

Menurut Hadiutomo (2021), perencanaan merupakan aspek krusial dalam fungsi manajerial dan menjadi tahap awal pelaksanaan kegiatan yang berorientasi pada pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Dalam konteks pendidikan, perencanaan mencakup penetapan tujuan, pemilihan materi, strategi, metode, media, dan teknik evaluasi yang relevan dengan kurikulum dan kondisi siswa. Selaras dengan pendapat Kholilur dan Uithoni (2019), perencanaan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi jangka panjang, jangka menengah, dan jangka pendek, yang seluruhnya berperan strategis dalam mengarahkan proses pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.

Dengan demikian, perencanaan yang dirancang dalam penelitian ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sekaligus memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan berbicara secara signifikan.

Merujuk pada berbagai pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebuah perencanaan minimal harus mencakup empat unsur pokok. Pertama, tujuan yang hendak dicapai, yakni pernyataan sasaran yang dirumuskan secara jelas dan terukur sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Kedua, strategi pencapaian tujuan, yang mencakup pengambilan keputusan oleh perencana, seperti waktu pelaksanaan, alokasi waktu,

pembagian tugas dan wewenang, tahapan kegiatan, serta penetapan indikator keberhasilan. Ketiga, sumber daya pendukung, yang meliputi sarana dan prasarana, anggaran, serta alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Keempat, implementasi keputusan. Tahap ini mencerminkan proses konkret dalam mewujudkan perencanaan ke dalam tindakan nyata melalui koordinasi, pengarahan, serta penggunaan berbagai potensi yang tersedia, metode dan teknik yang telah dipilih. Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada efektivitas komunikasi, keterlibatan semua pihak terkait, serta kesesuaian antara strategi yang dirancang dengan kondisi nyata di lapangan. Efektivitas suatu perencanaan dapat dilihat dari sejauh mana implementasinya berhasil dijalankan sesuai dengan yang direncanakan.

Perencanaan merupakan suatu upaya untuk memastikan bahwa suatu kegiatan dapat berlangsung secara terarah dan efektif, melalui penyusunan langkah-langkah antisipatif guna meminimalkan potensi kesenjangan serta mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan lahir dari proses berpikir kritis, analisis, serta pemilihan berbagai alternatif tindakan yang dinilai paling efisien dan efektif. Dengan demikian, perencanaan menjadi tahapan awal yang mendasari seluruh proses pelaksanaan kegiatan secara rasional dan terstruktur.

Menurut Wahyuni (2020), pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta berbagai sumber atau media pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu, baik melalui kegiatan belajar secara langsung maupun tidak langsung. Chatib (2012) Pembelajaran adalah sebuah rangkaian proses yang berlangsung secara sistematis terjadinya transfer pengetahuan, pendidik berperan sebagai fasilitator sekaligus penyampai informasi, sedangkan siswa memiliki peran sebagai penerima, pengolah, sekaligus pembentuk makna dari informasi yang diperoleh. Proses pembelajaran menekankan pentingnya interaksi antara guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam hal ini, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami, menafsirkan, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sagala (2011), pembelajaran merupakan proses yang mencakup interaksi antara individu dengan lingkungannya, di mana pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai diperoleh melalui pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada proses ini, lingkungan berperan aktif dalam memfasilitasi siswa untuk membangun dan memperdalam pemahaman mereka dan makna baru berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Dengan kata lain, pembelajaran dapat dipahami sebagai keterlibatan lingkungan dalam menciptakan respons yang sesuai terhadap situasi tertentu, sehingga menghasilkan suatu proses belajar sebagai bagian integral dari sistem pendidikan.

Menurut Tarigan (2020), pembelajaran adalah sebuah sistem yang tersusun dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain, di mana setiap langkah harus berjalan secara berkesinambungan dan pendidik wajib mengikuti rencana yang telah disusun sebelumnya. Alviani Sum (2020) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran serta memfasilitasi tercapainya perubahan yang diinginkan. Perencanaan pembelajaran dapat diibaratkan sebagai kompas yang memberikan arah dan panduan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar berjalan secara efisien. Lebih dari itu, perencanaan ini juga berperan penting dalam menjamin bahwa proses pembelajaran mampu meningkatkan kompetensi peserta didik secara optimal.

Widyanto (2020) menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses pemilihan dan penetapan alternatif terbaik yang bertujuan untuk memastikan bahwa keputusan yang diambil dapat dijalankan secara optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran. Perencanaan ini mencakup pengorganisasian materi pembelajaran yang disertai dengan pemilihan media, pendekatan, metode, serta kompetensi yang sesuai.

Di sisi lain, menurut Sifiati (2019), perencanaan pembelajaran memiliki kontribusi besar terhadap kesuksesan belajar siswa. Melalui perencanaan ini, berbagai komponen penting seperti rancangan pembelajaran, skenario kegiatan, indikator, serta aspek-aspek yang relevan dengan tema pembelajaran dapat disusun secara sistematis. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai panduan utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Menurut Iskandar (2019), perencanaan pembelajaran menjadi salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya perencanaan yang baik, pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah dan lancar. Perencanaan ini tidak hanya berfungsi untuk mempermudah proses belajar bagi siswa, tetapi juga menjadi acuan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Selaras dengan hal tersebut, Susiloningsih (2019) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk membentuk sistem pembelajaran yang terstruktur. Proses penyusunannya dapat dirancang secara menyenangkan dan fleksibel, sehingga mampu mempermudah tugas pendidik sekaligus meningkatkan kemampuan peserta didik.

Fatimatuzahroh dan Nurteti (2019) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran memiliki peranan krusial dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, perencanaan tersebut perlu dirancang dengan pendekatan yang inovatif, efektif, kreatif, dan juga menyenangkan. Dengan adanya perencanaan pembelajaran, guru dapat menyusun, menyiapkan, dan menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini, guru merancang dan mempersiapkan seluruh elemen pembelajaran dengan cermat agar proses pelaksanaannya dapat berlangsung optimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Esensi teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa secara aktif membangun sendiri kompetensi, keterampilan, dan pengetahuannya. Dalam kerangka ini, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang jalannya pembelajaran serta menyiapkan pendekatan dan strategi yang mendorong

terjadinya perubahan belajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui perencanaan pembelajaran dengan model *Flipped Classroom*, pengetahuan awal diperoleh siswa di rumah melalui video atau media pembelajaran lain yang disediakan guru. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri, memahami isi pembelajaran dengan fleksibel, dan menyesuaikan proses belajar dengan gaya serta kecepatan belajar masing-masing.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi strategi efektif untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik individu, baik dalam aspek visual, auditori, maupun kinestetik. Prinsip diferensiasi dalam pembelajaran menuntut adanya fleksibilitas strategi agar kebutuhan setiap peserta didik dapat terpenuhi secara optimal. Di ruang kelas, pengetahuan yang diperoleh siswa di rumah kemudian dielaborasi dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Proses ini diperkaya melalui pemanfaatan aplikasi *voice to text* sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara, sehingga pembelajaran menjadi lebih utuh, interaktif, dan bermakna.

Guru memiliki peran strategis dalam merancang pembelajaran sekaligus memfasilitasi kebutuhan peserta didik untuk membangun kompetensi yang dimiliki. Proses pembelajaran dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung agar tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai secara optimal. Melalui perencanaan yang matang, guru dapat memastikan bahwa kegiatan pembelajaran yang disusun mengakomodasi prinsip pembelajaran aktif serta menerapkan pendekatan berbasis keterampilan proses. Aktivitas siswa tercermin secara eksplisit dalam perencanaan, baik melalui rumusan tujuan maupun bentuk kegiatan belajar yang dirancang.

Perencanaan pembelajaran harus selaras dengan sasaran yang telah dirumuskan, sehingga berfungsi sebagai panduan yang terstruktur, jelas, dan dapat diimplementasikan. Dokumen perencanaan memuat komponen penting seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, metode dan strategi pembelajaran, serta teknik penilaian untuk mengukur hasil belajar. Perencanaan yang disusun dengan baik memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai arah yang ditetapkan, sementara siswa memperoleh bimbingan yang membantu mereka

memahami tujuan yang hendak dicapai dan langkah-langkah yang harus dilakukan. Hal ini sejalan dengan kebijakan kurikulum nasional yang menekankan pencapaian kompetensi secara menyeluruh.

5.2 Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

Flipped Classroom berbantuan aplikasi voice to text

Mengacu pada Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses di jenjang PAUD sampai Menengah, yang disebut dengan istilah standar proses sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang efisien dan efektif. Sasaran utama dari proses ini adalah mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa secara maksimal, termasuk inisiatif, kemampuan, serta kemandiriannya. Standar proses ini mencakup beberapa komponen utama, salah satunya adalah a) Perencanaan pembelajaran mencakup proses merumuskan capaian pembelajaran, yaitu tujuan yang diharapkan tercapai dalam suatu unit pembelajaran. Di dalamnya juga termuat strategi pembelajaran yang akan digunakan serta metode penilaian untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan. Dokumen perencanaan yang disusun oleh guru dirancang agar fleksibel, terstruktur dengan jelas, dan sederhana, sehingga dapat secara efektif mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Dengan demikian, dokumen perencanaan pembelajaran bersifat tidak kaku dan bersifat fleksibel dalam bentuknya, memungkinkan penyesuaian dengan situasi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Dokumen ini harus mudah dipahami serta memuat komponen-komponen penting yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Secara garis besar, perencanaan pembelajaran setidaknya memuat tiga komponen utama, yaitu perumusan tujuan pembelajaran, perencanaan aktivitas atau langkah-langkah pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran dalam unit ajar diwujudkan dalam capaian pembelajaran, yang terdiri atas kompetensi dan lingkup materi yang disesuaikan dengan tingkat kurikulum sekolah. Capaian pembelajaran berfungsi sebagai target utama yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses

Evi Sofia, 2025

PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran. Perumusan capaian pembelajaran mempertimbangkan karakteristik peserta didik, konteks lokal, serta sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah. Dengan adanya rumusan capaian pembelajaran yang jelas, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif dan relevan, serta memilih metode dan teknik penilaian yang sesuai. Prinsip ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa dan memperhatikan perbedaan kebutuhan belajar mereka.

Dalam penyusunannya, capaian tersebut dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa serta ketersediaan sumber daya yang ada di lingkungan sekolah. Untuk mencapai rumusan tersebut, strategi pembelajaran harus dirancang secara kontekstual dan bermakna, dengan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Upaya ini dapat direalisasikan dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dalam situasi yang kontekstual, mendorong keterlibatan aktif dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung, memaksimalkan potensi lingkungan sekolah dan masyarakat sebagai sumber belajar, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dengan mempertimbangkan karakteristik individu siswa.

Guru melakukan penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan menerapkan beragam teknik serta menggunakan instrumen penilaian yang sesuai dan sejalan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya b) Pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa oleh guru agar tercipta suasana yang mendorong interaksi, membangkitkan semangat belajar, menyenangkan, serta menantang, guna meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Peran guru tidak sebatas sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan inisiatif, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, serta tingkat perkembangan fisik dan psikologis mereka. Dalam peranannya, guru bertindak sebagai panutan, pendamping, dan fasilitator pembelajaran. Untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, guru harus menyusun aktivitas yang mendukung

komunikasi timbal balik dan kolaborasi, baik antara guru dengan siswa, sesama siswa, maupun antara siswa dan materi pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang inspiratif menempatkan guru sebagai figur teladan sekaligus sumber motivasi positif bagi siswa.

Peran ini diwujudkan melalui penciptaan suasana belajar yang mampu menstimulasi kreativitas, membangkitkan daya imajinasi, serta mendorong keingintahuan dan eksplorasi terhadap pengetahuan baru. Selain itu, guru juga berperan penting dalam menyediakan dan mengoptimalkan beragam sumber belajar dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan dan memperdalam pengalaman belajar siswa.

Tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan adalah agar siswa memaknai proses belajar sebagai sesuatu yang menggembirakan dan membangun semangat. Hal ini diterapkan melalui penciptaan lingkungan belajar yang ramah, menarik, aman, dan terbebas dari segala bentuk perundungan. Guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang beragam dan kontekstual, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan aspirasi siswa, serta mendorong proses pembelajaran yang tidak terbatas hanya di dalam kelas formal.

Pembelajaran harus dilaksanakan dengan memperhatikan berbagai bentuk keberagaman, seperti perbedaan gender, latar budaya, bahasa daerah, keyakinan, serta kebutuhan dan karakteristik pribadi siswa. Desain pembelajaran yang menantang bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi siswa secara berkelanjutan, dengan menyesuaikan tugas dan aktivitas pada tingkat kemampuan serta fase perkembangan mereka. Kegiatan belajar difasilitasi agar siswa memiliki keyakinan terhadap potensi dirinya untuk terus bertumbuh.

Dalam pelaksanaannya, Proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk membangun suasana yang mampu menumbuhkan motivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar, dengan dukungan lingkungan belajar yang kondusif dikembangkan untuk mendorong siswa berani mengungkapkan pendapat, melakukan eksplorasi, serta terlibat secara langsung dalam merancang rencana belajar mereka. Siswa didorong untuk menetapkan sasaran belajar mereka sendiri,

baik secara individu maupun kolaboratif dalam kelompok, serta melakukan pemantauan secara mandiri terhadap perkembangan dan hasil belajarnya.

Selain itu, kegiatan pembelajaran dirancang agar memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri, seperti inisiatif, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan karakteristik individu mereka. Pendidik pun memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi dan mengungkapkan ide-ide yang bersifat inovatif sekaligus membimbing mereka agar terbiasa mengelola proses pembelajaran secara mandiri. Suasana pembelajaran dibangun sedemikian rupa agar siswa mampu mewujudkan potensi dirinya secara optimal. Dalam konteks ini, pengakuan dan penghargaan terhadap potensi, minat, serta bakat yang dimiliki oleh setiap siswa menjadi komponen esensial yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Evaluasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilakukan oleh berbagai pihak, seperti guru pengampu, sesama pendidik, kepala sekolah, maupun siswa sendiri. Penilaian yang dilakukan oleh rekan sejawat berfungsi untuk menumbuhkan budaya kolaboratif yang saling mendukung, memperkuat kerja sama, serta mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang berbasis pada semangat saling belajar. Sementara itu, keterlibatan kepala satuan pendidikan dalam proses penilaian bertujuan untuk mendorong budaya reflektif di lingkungan sekolah, serta memberikan umpan balik yang bersifat konstruktif guna meningkatkan mutu pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan siswa tidak hanya berfokus pada capaian hasil belajar, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap mandiri dan rasa tanggung jawab, baik dalam kegiatan belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan siswa dalam proses penilaian bertujuan untuk membangun budaya transparansi, objektivitas, serta penghargaan terhadap perbedaan pendapat. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka melalui pemberian umpan balik kepada guru maupun sesama siswa.

Selain itu, penilaian berfungsi sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengevaluasi proses dan hasil belajarnya. Evaluasi

terhadap efektivitas pembelajaran dilakukan melalui refleksi yang dilaksanakan oleh pendidik. Refleksi ini mencakup peninjauan atas perencanaan, pelaksanaan, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran diharapkan mampu menilai kesesuaian antara rencana yang telah disusun dengan praktik yang dijalankan, serta memastikan bahwa proses pembelajaran mendukung pencapaian tujuan.

Lebih lanjut, asesmen juga mengakomodasi hasil refleksi dari siswa, rekan sejawat, kepala satuan pendidikan, maupun pihak lain yang terlibat. Masukan yang diperoleh dari berbagai pihak tersebut dijadikan dasar dalam memperbaiki dan menyempurnakan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, refleksi yang bersifat menyeluruh tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi kinerja guru, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penguatan strategi, metode, dan pendekatan yang digunakan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, standar proses dimaksudkan sebagai acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran dirancang secara efektif dan efisien untuk mendukung pengembangan potensi, inisiatif, kompetensi, dan kemandirian peserta didik secara maksimal. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran perlu diselaraskan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam konteks tersebut, pendidik dituntut untuk merancang perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau dokumen serupa yang disusun secara fleksibel, mudah dipahami, dan tidak rumit. Perencanaan ini menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang adaptif terhadap keberagaman latar belakang siswa. Tiga komponen pokok atau tahapan utama, yaitu: a) Kegiatan pendahuluan merupakan tahapan awal yang bertujuan menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif. Pada tahapan ini, guru

berperan penting dalam membangun kesiapan belajar siswa, baik secara fisik maupun psikis, supaya siswa dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal.

Beberapa komponen penting dalam kegiatan pendahuluan meliputi: *Apersepsi*, yaitu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman atau wawasan sebelumnya yang dimiliki peserta didik. *Motivasi*, yakni memberikan dorongan atau penguatan kepada siswa agar mereka memiliki minat dan semangat dalam mengikuti pelajaran. *Penyampaian tujuan pembelajaran*, agar siswa memahami kompetensi yang harus dicapai dan memiliki gambaran tentang apa yang akan dipelajari. *Penyampaian cakupan dan kegiatan pembelajaran*, memberikan penjelasan ringkas mengenai aktivitas yang akan dijalani pada saat kegiatan belajar b). Bagian inti dari pembelajaran memegang peranan sentral dalam keseluruhan proses karena menjadi wadah utama untuk berlangsungnya interaksi antara siswa dan materi ajar sebagai sarana strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran serta Kompetensi Dasar (KD). Pada tahap ini, proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Di samping itu, tahap kegiatan inti seyogianya dirancang sedemikian rupa agar siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk menumbuhkan inisiatif, mengekspresikan kreativitas, dan membangun kemandirian, dengan tetap memperhatikan potensi, minat, serta kondisi perkembangan fisik dan psikologis masing-masing individu. Dalam pelaksanaan kegiatan inti, pendidik dituntut untuk menentukan dan mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai dengan profil peserta didik serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat berperan penting dalam mengoptimalkan keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran. Pendekatan *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* menjadi salah satu alternatif strategi yang dinilai efektif guna menjawab kendala keterbatasan tempat dan waktu yang melekat pada sistem pembelajaran tradisional.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri di luar jam pelajaran dengan memanfaatkan media video

pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan tatap muka di kelas difokuskan pada pendalaman pemahaman, diskusi, latihan, serta penguatan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Penggunaan aplikasi *voice to text* dalam kegiatan inti memiliki beberapa fungsi strategis, di antaranya: Membantu siswa yang kesulitan menyampaikan ide secara lisan untuk menuangkan pendapat melalui bantuan teknologi pengubah suara menjadi teks. Memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil berbicara siswa, baik dalam hal pelafalan, struktur kalimat, maupun isi pesan. Meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara bertahap, karena siswa dapat melihat kembali teks hasil transkripsi dan memperbaikinya jika diperlukan. Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam keterampilan berbicara karena dibantu dengan teknologi yang memfasilitasi ekspresi lisan mereka menjadi bentuk tertulis.

Kegiatan inti ini mencakup tiga tahapan utama: Eksplorasi: Siswa menonton video pembelajaran sebelum pertemuan di kelas, mencatat poin-poin penting, dan mengajukan pertanyaan. Elaborasi: Di kelas, siswa berdiskusi dalam kelompok, menyampaikan pendapat, dan melakukan presentasi berbantuan aplikasi *voice to text*. Konfirmasi: Guru memberikan klarifikasi, penguatan materi, serta umpan balik terhadap hasil diskusi dan keterampilan berbicara siswa. Melalui kegiatan inti yang dirancang secara sistematis dan berbasis teknologi, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek keterampilan berbicara dapat ditingkatkan secara lebih efektif dan menyenangkan.

Pada bagian penutup pembelajaran, guru bersama siswa baik secara perorangan maupun kelompok melakukan refleksi guna mengulas kembali seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung, serta mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik mengenai pengalaman belajarnya serta mendorong upaya perbaikan diri secara berkelanjutan. Guru memfasilitasi siswa untuk menemukan manfaat dari pembelajaran, baik yang bersifat langsung (seperti peningkatan keterampilan berbicara, keberanian menyampaikan pendapat)

maupun tidak langsung (seperti kerja sama dalam kelompok, penggunaan teknologi pembelajaran).

Setelah itu, pendidik menyampaikan umpan balik terkait jalannya proses pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa, termasuk bagaimana siswa memanfaatkan aplikasi *voice to text* dalam menunjang kemampuan berbicara. Guru juga mendorong siswa untuk menyampaikan kesulitan atau kendala selama pembelajaran sebagai bagian dari umpan balik dua arah. Sebagai langkah lanjutan, pendidik memberikan tugas kepada siswa, baik secara perseorangan maupun berkelompok, guna memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. Tugas dapat berupa latihan berbicara dengan bantuan aplikasi transcriber, atau membuat teks lisan berdasarkan pengalaman pribadi.

Sebagai bagian dari penutup pembelajaran, guru menyampaikan rencana kegiatan untuk pertemuan selanjutnya guna memberikan kesempatan kepada siswa mempersiapkan diri lebih awal, sehingga proses pembelajaran berikutnya dapat berlangsung secara lebih optimal dan terarah. Pada kegiatan penutup model pembelajaran *Flipped Classroom* digunakan untuk menugaskan siswa untuk mempersiapkan diri dengan mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya yang dibagikan oleh guru. Tindakan ini dilakukan agar siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari terlebih dahulu topik pembelajaran yang akan dikaji, sehingga mereka siap dalam mengikuti proses pembelajaran di pertemuan berikutnya.

Penggunaan aplikasi *voice to text* dalam kegiatan penutup pembelajaran memiliki peran penting dalam memanfaatkan waktu yang terbatas secara lebih optimal, khususnya untuk mengamati dan menilai hasil belajar siswa secara akurat dan efisien. Melalui pemanfaatan teknologi ini, guru dapat merekam serta mendokumentasikan capaian siswa, terutama dalam keterampilan berbicara, secara langsung tanpa harus menunggu sesi evaluasi formal. Dengan demikian, umpan balik dapat diberikan secara cepat, tepat, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayat dan Juniar (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bagian integral dari pendidikan, di mana proses, metode, dan tindakan yang dilakukan bertujuan membentuk manusia sebagai makhluk yang mampu belajar. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran dimaknai sebagai interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang dirancang secara sistematis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi *voice to text* menjadi salah satu inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sebab memungkinkan proses penilaian keterampilan berbicara dilakukan secara real time dan lebih objektif. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya dapat mengoptimalkan proses penilaian, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga kualitas hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, model *Flipped Classroom* yang didukung oleh aplikasi *voice to text* diimplementasikan dengan menyesuaikan karakteristik model tersebut dengan mempertimbangkan kebutuhan dan latar belakang siswa, model pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap belajar mandiri dan proaktif dalam mencari serta memproses informasi, karena penyampaian materi dilakukan sebelum sesi tatap muka di kelas. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi secara mandiri di rumah, sehingga lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Pendekatan ini sejalan dengan model *Flipped Classroom*, yang menurut Bergmann dan Sams (2012), mengalihkan penyampaian materi ke luar kelas melalui media digital, seperti video atau modul daring, adapun waktu pembelajaran di kelas difokuskan pada kegiatan interaktif seperti diskusi, pemecahan masalah, dan penguatan konsep. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Pembelajaran yang bersifat mendidik bertujuan menciptakan lingkungan yang merangsang aktivitas belajar siswa. Fokus utama dari proses pembelajaran adalah membentuk individu yang bertanggung jawab.

Menurut teori Vygotsky, pembelajaran lebih menekankan pada pentingnya pengaturan lingkungan sebagai pemicu terjadinya proses belajar. Pendekatan pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa secara aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan belajar yang efektif memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, saling mendukung, dan mencapai tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana sebagai sumber belajar. Dengan demikian, penting untuk membangun lingkungan belajar yang interaktif dan menyediakan sarana yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, memberikan akses bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar yang terstruktur merupakan langkah penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam.

Pelaksanaan pembelajaran melalui model *Flipped Classroom* yang didukung oleh aplikasi *voice to text* menekankan strategi belajar yang berorientasi pada kebutuhan dan peran aktif siswa. Model pembelajaran ini membantu siswa yang cenderung pasif karena kurang percaya diri agar dapat menyampaikan pendapatnya untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu di rumah. Dukungan aplikasi *voice to text* memfasilitasi siswa dalam mengungkapkan ide secara lisan dengan lebih mudah. Melalui pemanfaatan fasilitas dan infrastruktur yang ada di sekitar lingkungan sekitar, proses pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini dilakukan dengan menyesuaikan pembelajaran terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Dalam implementasi model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh aplikasi *voice to text*, bentuk penilaian yang diterapkan dalam proses pembelajaran berupa penilaian autentik, yang merupakan metode evaluasi dengan nilai praktis dan relevansi terhadap situasi nyata dan menyeluruh terhadap pencapaian belajar siswa. Dalam konteks ini, istilah *assessment* dapat dipahami sebagai proses evaluasi yang tidak hanya menguji kemampuan akademik, tetapi juga menilai keaslian dan keandalan hasil belajar. Pada tingkat Sekolah Dasar, penilaian autentik mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik-terpadu secara

Evi Sofia, 2025

PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lebih efektif dan menyeluruh. Kurikulum Merdeka yang mengusung prinsip pembelajaran bermakna juga menuntut penerapan evaluasi yang menekankan pada kemampuan nyata siswa dalam menyelesaikan tugas yang kontekstual.

Penilaian autentik (*authentic assessment*) merupakan bentuk evaluasi yang bermakna dan komprehensif terhadap capaian belajarsiswa. Berbeda dari penilaian tradisional yang cenderung menekankan pada penguasaan aspek kognitif semata, penilaian autentik menekankan pada penerapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks nyata yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Menurut Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, penilaian autentik mencakup tiga domain utama, yaitu sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), dan pengetahuan (kognitif).

Penilaian ini bertujuan tidak hanya untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga proses dan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, serta kreativitas siswa. Dalam konteks Sekolah Dasar, penilaian autentik sangat selaras dengan pendekatan tematik-terpadu karena memungkinkan guru untuk menilai keterampilan siswa secara kontekstual dan lintas mata pelajaran.

Melalui penilaian autentik, siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan pemahamannya melalui berbagai bentuk tugas seperti proyek, portofolio, presentasi, eksperimen, dan refleksi diri, yang semuanya mencerminkan keterlibatan aktif dan makna personal dalam pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian autentik diposisikan sebagai pendekatan evaluasi yang menekankan keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata siswa. Pendekatan ini bertujuan menilai keterampilan secara langsung dan berkesinambungan, tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang ditempuh siswa. Pertama, penilaian diarahkan pada keterampilan yang berhubungan dengan capaian jangka panjang, termasuk kesiapan menghadapi tantangan di luar sekolah. Kedua, penilaian menekankan penyelesaian tugas yang menuntut keterlibatan aktif serta penguasaan

keterampilan kompleks, sehingga hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam menghadapi situasi nyata. Ketiga, penilaian mencakup analisis terhadap proses berpikir yang ditunjukkan siswa dalam mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang telah diperoleh.

Penilaian autentik memberi peluang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kompetensi akhir, meskipun waktu yang dibutuhkan setiap siswa tidak selalu sama. Dalam proses ini, guru dan siswa berbagi peran serta tanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran. Siswa didorong untuk memahami tujuan belajarnya, mengelola waktu secara fleksibel, serta mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan melalui tugas-tugas yang menuntut keterlibatan aktif, kreatif, reflektif, dan bertanggung jawab.

Pada ranah sikap, penilaian mencakup beberapa aspek utama, yaitu: kesediaan menerima dan memberi perhatian terhadap suatu nilai (menerima), kesiapan untuk merespons dan menunjukkan kepuasan dalam membicarakan nilai tersebut (menanggapi), kemampuan menghargai nilai sebagai sesuatu yang positif dan berkomitmen terhadapnya (menghargai), menjadikan nilai sebagai bagian dari sistem keyakinan pribadi (menghayati), serta menginternalisasikan nilai tersebut dalam pola pikir, ucapan, komunikasi, dan tindakan nyata (mengamalkan).

Sementara itu, ranah pengetahuan dinilai melalui enam tingkatan kognitif. Pertama, menghafal (K1), yaitu kemampuan mengingat fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tanpa perubahan. Kedua, memahami (K2), yakni keterampilan menyajikan kembali informasi dengan cara berbeda, misalnya melalui interpretasi atau penggunaan istilah lain. Ketiga, menerapkan (K3), yang mengacu pada kemampuan menggunakan konsep, dalil, atau prinsip untuk memecahkan masalah nyata. Keempat, menganalisis (K4), yaitu keterampilan mengelompokkan, menelaah, dan menghubungkan informasi. Kelima, mengevaluasi (K5), yakni kemampuan menilai informasi berdasarkan kriteria tertentu. Terakhir, mencipta (K6), yaitu kemampuan menghasilkan gagasan atau karya baru melalui pengolahan informasi yang telah ada.

Sementara itu, pada penilaian keterampilan konkret, terdapat beberapa indikator yang digunakan: persepsi, yaitu perhatian terhadap gerakan yang akan dilakukan; kesiapan, berupa kesiapan mental maupun fisik untuk memulai tindakan; meniru, yakni mengikuti gerakan secara terbimbing; pembiasaan, yaitu pelaksanaan gerakan yang dilakukan secara otomatis; kemahiran, yang menunjukkan penguasaan terhadap gerakan kompleks; otomatisasi, yakni gerakan yang dilakukan secara alami; dan orisinalitas, yaitu mengembangkan bentuk gerakan yang unik, otentik, dan memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi sehingga sulit untuk direplikasi oleh individu lain.

Adapun penilaian keterampilan abstrak meliputi beberapa aspek penting, yakni: mengamati, berupa aktivitas memperhatikan objek melalui berbagai indera; bertanya, yang mencerminkan jumlah dan tingkat kualitas pertanyaan yang diajukan, mencakup pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, hingga hipotetik; serta kemampuan dalam mengumpulkan informasi dan melakukan eksplorasi atau percobaan, yakni sejauh mana siswa mampu mengakses sumber informasi yang relevan dan valid; menalar, yaitu kemampuan untuk menganalisis hubungan antar informasi dan menarik kesimpulan; serta mengomunikasikan, yaitu menyajikan hasil pemikiran atau kajian dalam bentuk tulisan, presentasi lisan, maupun media lainnya.

Menurut Sudjana (2013), pelaksanaan penilaian dalam pembelajaran seharusnya mempertimbangkan beberapa komponen utama agar hasilnya dapat mencerminkan kondisi pembelajaran secara menyeluruh. Komponen-komponen tersebut mencakup: Tujuan instruksional merujuk pada sasaran pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur; Materi pembelajaran, yang berfungsi sebagai isi atau konten yang harus dipahami oleh siswa; Karakteristik siswa mencakup aspek-aspek seperti latar belakang, kemampuan awal, serta preferensi gaya belajar masing-masing siswa. Selanjutnya, peran pendidik mencerminkan tingkat keterlibatan guru dalam merancang, melaksanakan, serta melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran; Alat dan sumber belajar merujuk pada media, perangkat, atau

sarana yang dimanfaatkan mendorong ketercapaian rumusan secara efektif; Adapun instrumen penilaian berfungsi untuk mengkaji tingkat ketercapaian hasil belajar siswa secara objektif, sistematis, dan terukur.

Majid (2015) menjelaskan bahwa penilaian autentik merupakan suatu proses untuk mengumpulkan berbagai jenis data yang mencerminkan perkembangan dan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh. Senada dengan itu, Supardi (2015) menegaskan bahwa penilaian autentik tidak semata-mata berfokus pada nilai atau skor numerik, melainkan menuntut siswa untuk memperlihatkan hasil belajar melalui unjuk kerja dan artefak yang mencerminkan keterampilan nyata yang dimiliki. Menurut Mueller (2006), penilaian autentik merupakan suatu pendekatan evaluasi yang menuntut siswa untuk menyelesaikan tugas yang merepresentasikan penerapan keterampilan dan pengetahuan yang esensial dalam konteks kehidupan nyata secara bermakna. Pandangan ini selaras dengan menurut Stiggins (1994), penilaian yang efektif seharusnya tidak hanya berfokus pada seberapa banyak siswa mengingat informasi, tetapi lebih kepada sejauh mana mereka mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang relevan. Ia menekankan bahwa kemampuan siswa dalam mengaplikasikan kompetensi secara nyata merupakan indikator utama dari keberhasilan pembelajaran.

Stiggins menyatakan bahwa tujuan utama dari proses penilaian adalah untuk mendukung pembelajaran, bukan sekadar memberikan skor atau peringkat. Oleh karena itu, penilaian harus dirancang sedemikian rupa agar mencerminkan tantangan dunia nyata, mendorong siswa berpikir kritis, dan menilai proses serta produk belajar secara holistik.

Hasil penilaian menjadi acuan dalam mengevaluasi dan menyempurnakan proses pembelajaran agar selaras dengan standar penilaian pendidikan yang berlaku. Penilaian autentik mencakup tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian terhadap aspek sikap dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur perkembangan sikap siswa sebagai bagian dari hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung. Penilaian sikap

memberikan manfaat dalam menggambarkan tingkat pemahaman dan perubahan sikap siswa secara individu. Pada tahapan ini, guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan penilaian diri.

Evaluasi pada ranah pengetahuan berfokus pada kemampuan intelektual siswa, yang meliputi berbagai level kognitif, mulai dari kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyusun (mensintesis), hingga membuat penilaian kritis atau mengevaluasi, sebagaimana dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2001:66). Penilaian terhadap aspek pengetahuan diperlukan untuk membantu guru dalam mengukur tingkat penguasaan kompetensi kognitif siswa. Berbagai instrumen dapat digunakan, seperti soal tertulis, pertanyaan lisan, dan tugas-tugas akademik yang relevan. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, evaluasi terhadap aspek pengetahuan umumnya dilakukan melalui tes tertulis yang disusun mengacu pada kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum.

Tujuan pembelajaran pada aspek keterampilan mencerminkan karakteristik, indikator, atau tahapan proses yang berperan dalam menunjukkan tercapainya suatu kompetensi dasar tertentu. Tujuan ini menjadi dasar dalam pelaksanaan penilaian pada mata pelajaran terkait.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, penilaian proses difokuskan pada penilaian formatif yang berlangsung secara berkelanjutan selama kegiatan pembelajaran. Sasaran utama dari pelaksanaan penilaian adalah menyajikan informasi yang bermanfaat dan konstruktif, baik bagi siswa maupun guru, agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan tepat sasaran. Selain penilaian formatif, juga dilakukan penilaian sumatif yang bersifat lebih menyeluruh. Evaluasi proses ini dimaksudkan untuk menilai pertumbuhan peserta didik secara holistik melalui tiga domain utama—pengetahuan, sikap, dan keterampilan—yang menjadi dasar dalam pencapaian kompetensi yang utuh.

Penilaian formatif merupakan elemen esensial dalam Kurikulum Merdeka. Penilaian ini dilakukan secara berkelanjutan oleh pendidik untuk memantau perkembangan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk-

bentuk penilaian formatif meliputi kuis singkat, diskusi kelompok, proyek sederhana, serta pemberian umpan balik secara rutin. Tujuan utamanya adalah memberikan gambaran kemajuan kepada siswa agar mereka dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam proses belajar secara mandiri. Kurikulum Merdeka menempatkan penilaian formatif sebagai prioritas karena berperan dalam membantu peserta didik mengelola dan merefleksikan pembelajarannya sendiri.

Sebaliknya, penilaian sumatif dilaksanakan pada penghujung suatu periode pembelajaran, seperti akhir semester atau tahun ajaran, dengan tujuan menilai secara menyeluruh capaian hasil belajar peserta didik. Meskipun penilaian sumatif tetap digunakan dalam Kurikulum Merdeka, perannya tidak lagi menjadi satu-satunya indikator keberhasilan siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan holistik, yang mempertimbangkan beragam aspek perkembangan dan capaian siswa..

Penilaian proyek menjadi salah satu pendekatan evaluasi yang sangat direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka. Proyek tersebut dapat berbentuk penelitian, presentasi, karya seni, maupun bentuk lain yang sesuai dengan konteks mata pelajaran. Penilaian proyek tidak hanya berfokus pada produk akhir, melainkan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan proses berpikir dan keterlibatannya sepanjang pengerjaan tugas untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kreatif, serta keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan nyata.

Adapun penilaian portofolio merupakan salah satu bentuk evaluasi yang dilaksanakan melalui pengumpulan berbagai hasil karya siswa sebagai bukti proses dan pencapaian belajar mereka dalam kurun waktu tertentu sebagai representasi dari proses dan perkembangan belajar mereka. Dalam Kurikulum Merdeka, penggunaan portofolio semakin dioptimalkan untuk menampilkan gambaran menyeluruh mengenai pencapaian siswa. Portofolio ini juga berfungsi sebagai media reflektif, yang memungkinkan siswa menilai sendiri perkembangan kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang telah dicapai.

Penilaian berbasis kinerja (*performance-based assessment*) merupakan bentuk evaluasi yang menilai kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas-tugas yang menyerupai situasi nyata. Bentuk penilaiannya dapat berupa simulasi, praktik langsung, atau tugas terapan lainnya yang kontekstual. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, penilaian dirancang untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa dapat memanfaatkan hasil belajarnya dalam konteks kehidupan riil serta menghadapi tantangan dunia kerja.

Secara keseluruhan, pendekatan penilaian dalam Kurikulum Merdeka merefleksikan paradigma yang lebih inklusif dan transformatif, dengan menitikberatkan pada pembelajaran yang bermakna serta pengakuan terhadap keberagaman kemampuan individu peserta didik. Penilaian tidak lagi dipandang semata-mata sebagai instrumen untuk menentukan nilai akhir, tetapi lebih sebagai sarana yang integral dalam proses pembelajaran untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan siswa secara optimal.

Melalui penerapan berbagai bentuk penilaian yang beragam dan kontekstual, Kurikulum Merdeka berupaya menyediakan pengalaman pendidikan yang lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing individu. Oleh karena itu, arah pendidikan di masa depan tidak lagi berfokus pada penguasaan hafalan semata, melainkan pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* dengan berbantuan aplikasi *voice to text* yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet, dimana guru mengirimkan materi dalam bentuk video atau bacaan melalui *google classroom* atau grup *whatsapp* kelas. Selain jaringan internet yang mendukung proses pembelajaran diperlukan pula *handphone* agar siswa dapat menerima materi yang telah diberikan oleh guru. Penerapan *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* menjadikan internet sebagai pendukung utama dalam penggunaannya. Ketika siswa membaca materi yang telah diberikan guru, mereka dapat menggunakan *handphone* atau telepon genggam milik sendiri atau bahkan yang

dimiliki orang tuanya. Namun ketika menggunakan aplikasi *voice to text* di dalam kelas, dapat menggunakan *handphone* sendiri atau yang dimiliki gurunya. Sebelumnya baik guru atau siswa harus mendownload aplikasi *voice to text*, aplikasi ini sangat mudah digunakan, materi pembelajaran dapat diakses secara mudah selama pengguna terhubung dengan jaringan internet, dengan kata lain harus memiliki kuota. Ketika guru ataupun siswa berada di lingkungan sekolah, untuk jaringan internet mereka dapat menggunakan fasilitas sekolah (*wifi*) yang telah tersedia.

Hambatan terjadi ketika adanya gangguan terhadap jaringan internet. Gangguan jaringan dapat terjadi kapan saja, bisa dikarenakan cuaca buruk; sedang adanya perbaikan jaringan, tidak ada kuota ketika di rumah, dan faktor lainnya yang menyebabkan terputusnya jaringan internet. Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* membutuhkan alat untuk dapat mengaksesnya. Alat tersebut dapat berupa laptop, *handphone*, tablet, dan alat teknologi komunikasi dan informasi lainnya. Berdasarkan hasil wawancara, sekolah telah menyediakan akses jaringan internet khusus milik sekolah. Penyediaan sarana ini dapat membantu keterlaksanaan proses belajar mengajar yang mengadopsi pendekatan *Flipped Classroom* dengan bantuan aplikasi *voice to text*. Selain menyediakan jaringan internet, sekolah juga memberikan izin bagi siswa untuk membawa *handphone* dengan catatan hanya digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran.

Dukungan sekolah melalui penyediaan sarana dan prasarana yang layak menjadi faktor penting dalam menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran menjadi faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan *Flipped Classroom* berbantuan teknologi aplikasi *voice to text*. Hambatan terjadi ketika terjadi gangguan pada aliran listrik, baterai pada alat yang digunakan untuk mengakses dalam keadaan *low*, siswa yang tidak memiliki *handphone*, dan kuota atau jaringan internet.

Untuk dapat memanfaatkan media model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*, guru diharapkan memiliki tiga area kompetensi

sebagai berikut : 1) Memiliki pengetahuan dasar serta keterampilan dalam menggunakan teknologi, 2) Mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan diri dalam aspek profesional maupun pribadi, 3) Mampu mengimplementasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang cukup baik dan kemampuan mengenai teknologi yang digunakan dalam hal ini pembuatan video pembelajaran dan aplikasi *voice to text*. Kondisi ini mendukung kemudahan dalam menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbicara siswa. Pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif, di mana materi dipelajari secara mandiri terlebih dahulu sebelum dilaksanakan kegiatan tatap muka di kelas.

Siswa tidak canggung menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa sudah terbiasa dengan penggunaan internet, sehingga pada pelaksanaan penggunaan aplikasi *voice to text* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tidak terlalu mengalami kesulitan.

5.3 Peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*

Fokus utama dari penelitian ini adalah mengembangkan keterampilan berbicara siswa sebagai bentuk hasil belajar setelah penerapan model *Flipped Classroom* yang didukung aplikasi *voice to text*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh peningkatan skor hasil belajar siswa sebesar 7 poin, dan setelah dilakukan uji statistik, peningkatan tersebut terbukti signifikan. Hasil ini juga diperkuat dengan temuan dari data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Nilai *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara masih relatif rendah, ditandai dengan dominasi kategori *kurang* dan hanya sebagian kecil siswa yang berada pada kategori *cukup*. Namun, setelah

diberikan perlakuan melalui pembelajaran berbasis *Flipped Classroom* dengan dukungan aplikasi *voice to text*, hasil posttest memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten pada hampir seluruh siswa. Sebagian besar siswa beralih ke kategori *cukup* dan *baik*, yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran tidak hanya meningkatkan skor rata-rata, tetapi juga berdampak nyata terhadap distribusi tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan kondisi awal sebelum perlakuan.

Hasil belajar merupakan elemen esensial dalam proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2016), hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang dialami oleh siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencerminkan penguasaan materi yang diajarkan, serta meliputi tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2017) yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kumpulan pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Bagi guru, proses pembelajaran ditutup dengan kegiatan evaluasi terhadap capaian belajar siswa. Sementara itu, bagi siswa, hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian yang berhasil diraih selama kegiatan belajar berlangsung.

Dengan kata lain, hasil belajar merupakan kemampuan yang berhasil diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tingkat pencapaiannya dapat diukur melalui kegiatan evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat dijadikan sebagai bukti keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun berikut disajikan hasil *post-test* siswa kelas IV setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Flipped Classroom* yang didukung oleh penggunaan aplikasi *voice to text*.

Hasil post-test keterampilan berbicara siswa kelas IV pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Mayoritas

siswa telah mampu mencapai kategori baik, yang terlihat dari kelancaran berbicara, kejelasan pengucapan, penggunaan struktur kalimat yang tepat, serta keberanian dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Sebagian siswa lainnya masih berada pada kategori cukup, yang menandakan adanya perkembangan meskipun mereka tetap memerlukan pembinaan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas keterampilan berbicara. Sementara itu, masih terdapat sejumlah siswa yang berada pada kategori kurang, sehingga diperlukan perhatian khusus dari guru dalam memberikan pendampingan dan strategi pembelajaran yang lebih tepat. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara, meskipun tetap ada variasi kemampuan di antara siswa.

Meskipun masih terdapat sebagian siswa yang memerlukan perhatian lebih lanjut, secara keseluruhan hasil *post-test* menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang sebelumnya didominasi oleh kategori rendah. Pencapaian siswa pada *post-test* juga memperlihatkan adanya peningkatan kualitas nilai, di mana capaian tertinggi maupun terendah bergerak ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi kemampuan berbicara siswa mengalami pergeseran positif setelah penerapan model pembelajaran. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* berdampak nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperkuat temuan ini, peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa.

Pada tahap *pre-test*, mayoritas siswa masih menghadapi hambatan dalam keterampilan berbicara, terutama dalam hal keberanian menyampaikan pendapat, kelancaran berbahasa, dan keteraturan struktur kalimat. Kondisi ini menunjukkan

bahwa strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa sangat dibutuhkan untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara mereka.

Setelah penerapan model *Flipped Classroom*, hasil *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan yang nyata. Siswa menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam hal keberanian berbicara di depan kelas, kelancaran dalam mengutarakan ide, serta kemampuan mengorganisasi bahasa secara lebih runtut. Perubahan positif ini sejalan dengan konsep *Flipped Classroom* yang memungkinkan siswa mempersiapkan diri melalui materi pembelajaran yang diberikan sebelumnya, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk aktivitas praktik yang lebih bermakna.

Meskipun aplikasi *voice to text* turut memberikan kontribusi dalam mendukung siswa berlatih berbicara secara lebih percaya diri, temuan penelitian menegaskan bahwa inti keberhasilan terletak pada efektivitas penerapan *Flipped Classroom*. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengelola pembelajaran secara mandiri sekaligus memperkuat keterampilan berbicara mereka melalui kegiatan tatap muka yang lebih interaktif. Dengan demikian, *Flipped Classroom* dapat dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Implementasi model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung oleh aplikasi *voice to text* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV. Hal ini tampak dari hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Setelah penerapan model pembelajaran, capaian nilai siswa mengalami peningkatan baik pada kategori tertinggi maupun terendah, sekaligus menunjukkan rata-rata yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Selain itu, distribusi hasil belajar menjadi lebih merata, yang mengindikasikan bahwa model ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara secara lebih menyeluruh pada berbagai tingkatan kemampuan siswa.

Uji statistik juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara, baik dari aspek kelancaran, kejelasan pengucapan, maupun keberanian dalam menyampaikan pendapat secara lisan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kemampuan awal siswa dengan capaian setelah perlakuan. Hal ini menegaskan bahwa semakin baik kemampuan awal yang dimiliki siswa, semakin tinggi pula peningkatan yang dapat mereka peroleh melalui penerapan model pembelajaran ini. Dengan demikian, strategi ini bukan hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara umum, tetapi juga mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan awal siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan awal yang lebih tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, terdapat konsistensi serta peningkatan nyata dalam keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text*.

Berdasarkan hasil uji Levene, diperoleh nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa varians antar kelompok bersifat homogen karena berada di atas taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa penyebaran data pada hasil *pre-test* dan *post-test* relatif konsisten, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Dengan demikian, analisis lanjutan menggunakan uji parametrik dapat dilakukan secara sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

Berdasarkan hasil proses pengambilan data secara kuantitatif, penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* pada pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan berpengaruh pada keterampilan

berbicara siswa kelas IV di sekolah dasar yang mengalami perkembangan yang positif.

Secara umum, belum terdapat ambang nilai baku universal yang dapat dijadikan acuan mutlak untuk menyatakan bahwa siswa sekolah dasar telah memiliki keterampilan berbicara secara penuh. Namun, berbagai kerangka penilaian dan hasil penelitian sebelumnya memberikan indikator kompetensi yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengevaluasi kemampuan berbicara siswa. Misalnya, *Hong Kong Examinations and Assessment Authority* (HKEAA) mengembangkan kerangka penilaian keterampilan lisan yang mencakup empat domain utama, yaitu *pronunciation and delivery* (pelafalan dan intonasi), *communication strategies* (strategi komunikasi seperti bahasa tubuh, timing, serta kemampuan bertanya dan menanggapi), *vocabulary and language patterns* (keragaman dan akurasi kosakata serta kemampuan memperbaiki ujaran), serta *ideas and organisation* (kemampuan menyampaikan ide, mengelaborasi topik, dan mengorganisasi argumen). Walaupun kerangka ini dikembangkan untuk konteks pembelajar tingkat lanjut, indikatornya dapat diadaptasi secara kualitatif untuk menilai kemampuan berbicara siswa sekolah dasar dengan menyesuaikan tingkat kompleksitas bahasa.

Dalam konteks Indonesia, Kurikulum Bahasa dan Sastra Indonesia untuk jenjang SD/MI juga menekankan pentingnya penilaian berbicara melalui berbagai teknik, antara lain presentasi lisan yang dinilai berdasarkan kelancaran, intonasi, dan kejelasan penyampaian, serta *role-play* yang mengukur ekspresi verbal, empati, dan kemampuan berkomunikasi sesuai konteks. Teknik-teknik tersebut pada dasarnya menilai aspek keaktifan, kejelasan, keberanian, serta strategi komunikasi siswa dalam mengemukakan gagasan. Dengan demikian, meskipun tidak ada batasan tunggal yang bersifat numerik, siswa SD dapat dikatakan telah memiliki keterampilan berbicara apabila menunjukkan penguasaan minimal dalam aspek kelancaran, kejelasan, struktur bahasa, keberanian, serta relevansi isi ujaran sebagaimana tercermin dalam berbagai kerangka penilaian yang ada.

5.4 Respon Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Penerapan Model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *Voice to Text* di sekolah dasar

Hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa siswa merespons positif penerapan model *Flipped Classroom* yang didukung media video pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Penyajian materi melalui video sebelum pembelajaran tatap muka memungkinkan siswa mengkonstruksi pemahaman awal secara mandiri, sehingga pada saat di kelas mereka lebih siap untuk terlibat aktif dalam proses diskusi dan elaborasi materi. Hal ini sesuai dengan temuan Bishop dan Verleger (2013) yang menyatakan bahwa *Flipped Classroom* mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa karena memberi kesempatan untuk mengakses materi secara fleksibel sesuai kecepatan belajar masing-masing individu. Lebih lanjut, penggunaan aplikasi *voice to text* terbukti efektif dalam mengurangi rasa gugup siswa ketika berbicara di depan kelas. Fasilitas ini memberi ruang aman dan privasi bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat secara bertahap. Hasil ini mendukung pandangan Hidayat dan Juniar (2020) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan motivasi sekaligus mengurangi hambatan psikologis dalam komunikasi.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Anas & Suparman (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara dengan lebih percaya diri karena mengurangi rasa takut melakukan kesalahan di depan teman sebaya. Selain itu, respon positif siswa terhadap aktivitas bercerita memperlihatkan bahwa keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Temuan ini relevan dengan pendapat Nunan (2003) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbicara harus memberikan kesempatan

Evi Sofia, 2025

PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

luas bagi siswa untuk berlatih, berkreasi, dan berekspresi dalam suasana yang mendukung. Fakta bahwa siswa yang awalnya malu atau tidak percaya diri kemudian menjadi lebih berani menunjukkan bahwa pembelajaran yang didesain secara inovatif mampu mengakomodasi kebutuhan afektif sekaligus kognitif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Flipped Classroom* dan aplikasi *voice to text* tidak hanya meningkatkan kesiapan belajar dan motivasi siswa, tetapi juga berkontribusi signifikan dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang adaptif, menyenangkan, dan bermakna.

Untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menggunakan instrumen berupa angket. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk menggali informasi mengenai suatu topik, dengan memberikan ruang bagi responden untuk menjawab. Dalam penelitian ini, angket terdiri atas sepuluh butir pertanyaan yang mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) kesesuaian model *Flipped Classroom*, (2) penggunaan aplikasi *voice to text*, dan (3) keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5.

Hasil analisis terhadap aspek kesesuaian model *Flipped Classroom*, khususnya yang berkaitan dengan kenyamanan dan efektivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, menunjukkan respons yang dominan positif. Mayoritas siswa merasa terbantu dengan model ini karena memberikan kemudahan dalam memahami materi serta meningkatkan kesiapan mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian besar responden menilai bahwa penerapan *Flipped Classroom* tergolong baik hingga sangat baik, sementara sebagian lainnya berada pada kategori cukup. Menariknya, tidak ada siswa yang menilai penerapan model ini dalam kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Flipped*

Classroom diterima dengan baik oleh siswa dan dinilai mampu mendukung proses belajar secara efektif.

Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dan nyaman dengan penerapan model *Flipped Classroom*. Model ini dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi serta meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang memberikan respons pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan adanya kendala yang perlu mendapat perhatian, seperti kesulitan memahami materi secara mandiri atau keterbatasan akses terhadap sumber belajar di rumah. Secara keseluruhan, penerapan *Flipped Classroom* dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun masih diperlukan langkah penyempurnaan agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan aplikasi *voice to text* dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dinilai cukup membantu, terutama dalam memudahkan siswa mencatat atau menyalin hasil lisan ke dalam bentuk tulisan. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi tersebut dapat menjadi alat pendukung yang relevan dalam meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus keterampilan literasi siswa. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang merasa belum sepenuhnya terbantu, bahkan sebagian menunjukkan persepsi kurang positif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan dalam mengoperasikan teknologi, kendala teknis perangkat, serta kebiasaan belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, meskipun *voice to text* terbukti bermanfaat, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dan dukungan lingkungan belajar yang memadai.

Pada aspek keterlibatan siswa, data menunjukkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* mendorong meningkatnya keaktifan siswa dalam berdiskusi.

Sebagian besar siswa mampu terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat, menanggapi argumen teman, serta membangun interaksi yang lebih dinamis di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek pembelajaran. Meski demikian, terdapat pula sejumlah kecil siswa yang masih menunjukkan keterlibatan terbatas. Hal ini wajar mengingat adanya perbedaan karakter, tingkat percaya diri, serta kemampuan berbicara antarindividu. Namun secara keseluruhan, penerapan model ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil ini mencerminkan bahwa model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mendorong sebagian besar siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi di kelas. Tingginya persentase siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif mencerminkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *voice to text* mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah kecil siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah. Hal ini dapat menjadi perhatian untuk pendidik dalam memberikan dukungan atau pendekatan diferensiasi agar seluruh siswa dapat terlibat secara maksimal dalam proses diskusi.

Dengan demikian, hasil angket yang dikategorikan ke dalam tiga aspek menunjukkan bahwa penerapan model *Flipped Classroom* terbukti memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Meskipun demikian, masih diperlukan penyesuaian dan pembinaan lanjutan bagi sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan model pembelajaran ini. Serta untuk pemanfaatan aplikasi dibutuhkan pendampingan dan pelatihan yang lebih intensif agar semua siswa dapat memanfaatkan aplikasi *voice to text* secara optimal dalam proses pembelajaran. Sejumlah penelitian terdahulu yang mengkaji

Evi Sofia, 2025

PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan model pembelajaran *Flipped Classroom* menunjukkan hasil yang positif. Berbagai studi melaporkan bahwa penerapan model ini mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Velegol et al., 2015; Zainuddin, Haruna, Zhang, & Chu, 2019; Zainuddin & Perera, 2018).

Evi Sofia, 2025

*PENERAPAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN APLIKASI VOICE TO TEXT UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu