

Mendesain Pembelajaran Kreatif melalui Penerapan *Flipped Classroom*

Muh. Takdir^{1*}, Winda Dewi Listyasari², Linda Ika Mayasari³, Kamaludin⁴, Nabil Auliya Ramadhan⁵, Andi Aswad Jahudin⁶

¹⁻⁶Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
E-mail: muhamadtakdir@unj.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3385>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 13 September 2025

Revised: 30 September 2025

Accepted: 31 October 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Kreatif,
Flipped Classroom,
Pendidikan Berkualitas

Keywords:

Creative Learning, Flipped Classroom, Quality Education

ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru di Yayasan Ma'had Al-Istiqlal Kabupaten Karawang dalam mendesain pembelajaran kreatif melalui penerapan model flipped classroom. Model ini dipilih karena selaras dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dan berpotensi menciptakan interaksi kelas yang lebih bermakna. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi konsep flipped classroom, pelatihan teknis penyusunan perangkat pembelajaran, pendampingan praktik perancangan pembelajaran, dan evaluasi hasil kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru mengenai prinsip flipped classroom, keterampilan mereka dalam menyusun materi pra-tatap muka (video, modul digital), serta perencanaan aktivitas tatap muka yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, terjadi perubahan sikap positif guru terhadap inovasi pembelajaran; mereka lebih antusias dan percaya diri untuk mengimplementasikan pendekatan ini di kelas masing-masing. Dukungan pihak yayasan, seperti penyediaan fasilitas teknologi dan pembentukan komunitas belajar guru, turut memperkuat dampak program. Kegiatan ini diharapkan menjadi titik awal transformasi pembelajaran di Ma'had Al-Istiqlal sekaligus menjadi contoh praktik baik bagi lembaga pendidikan lain.

This community service program aimed to enhance the capacity of teachers at Ma'had Al-Istiqlal Foundation, Karawang, in designing creative learning through the implementation of the flipped classroom model. This model was selected because it aligns with student-centered learning approaches and has the potential to foster more meaningful classroom interactions. The implementation methods included the dissemination of flipped classroom concepts, technical training in the preparation of learning materials, mentoring in lesson design practices, and evaluation of program outcomes. The results indicate a significant improvement in teachers' understanding of flipped classroom principles, their ability to develop pre-class learning materials (videos and digital modules), and their planning of in-class activities emphasizing higher-order thinking skills. Moreover, teachers demonstrated positive attitudinal changes toward instructional innovation, becoming more enthusiastic and confident about implementing this approach in their respective classrooms. Institutional support from the foundation, such as providing technological facilities and establishing teacher learning communities, further strengthened the program's impact. This activity is expected to serve as a starting point for transforming teaching and learning at Ma'had Al-Istiqlal as well as a model of best practice for other educational institutions.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Muh. Takdir, et al (2025). Mendesain Pembelajaran Kreatif melalui Penerapan Flipped Classroom, 4 (2) 9198-9205. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3385>

PENDAHULUAN

Pembelajaran kreatif menjadi kebutuhan mendasar dalam dunia pendidikan, terutama di era digital yang menuntut inovasi dalam metode pembelajaran. Berdasarkan laporan *World Economic Forum* (2024), kreativitas menempati peringkat ke-2 dalam daftar keterampilan terpenting yang dibutuhkan di dunia kerja pada tahun 2025. Namun, banyak guru di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Menurut Survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, skor literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah Indonesia masih perlu perbaikan agar lebih menarik dan efektif (OECD, 2023). Dengan demikian, tujuan dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah membantu para pendidik melalui pelatihan/workshop dalam mengembangkan metode dan strategi pembelajaran inovatif yang menarik bagi siswa, yaitu *flipped classroom*. Di samping itu, juga mendorong penggunaan teknologi dan media digital sebagai alat bantu dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil diskusi dengan calon mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menyebutkan bahwa di institusi mereka sebagian guru masih kurang memahami berbagai model dan strategi pembelajaran yang inovatif. Mereka cenderung menggunakan metode tradisional seperti ceramah tanpa variasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif. Di sisi lain para guru sering menghadapi kendala dalam ketersediaan sumber belajar, seperti buku, media pembelajaran, serta akses ke teknologi yang mendukung pembelajaran interaktif. Terbatasnya infrastruktur ini membuat mereka sulit mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Permasalahan lain yang juga menjadi penghambat adalah sebagian guru bukan berlatar belakang dari jurusan pendidikan dan keguruan. Dampaknya kelas pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa dan situasi kelas menjadi kurang kondusif. Sementara itu, hasil studi menyebutkan bahwa Pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi peserta didik (Tintingon et al., 2023).

Pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat meningkatkan performa siswa sebesar 55% dibanding metode ceramah (Freeman et al., 2014), pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi sebesar 89% (McGonigal, 2011), penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman konsep hingga 70% lebih efektif dibandingkan buku teks (Bacca-Acosta, 2014), studi IBM menyebutkan bahwa *E-learning* interaktif meningkatkan daya ingat siswa sebesar 25-60% dibanding metode konvensional (Yudiawan et al., 2021), dan sebuah studi di Harvard University menemukan bahwa 74% siswa lebih terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional (Reuell, 2019). Berdasarkan hasil studi tersebut perlu untuk mengenalkan dan memberikan pendampingan kepada para guru, khususnya di lembaga mitra PkM, yaitu yayasan Ma'had Al-Istiqlal, Kab. Karawang Jawa Barat. Salah satu desain pembelajaran yang ditawarkan dalam skema PkM ini adalah *Flipped Classroom*. *Flipped classroom* atau pembelajaran terbalik adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran mandiri di luar kelas, dan kegiatan interaktif di dalam kelas. Meskipun lembaga pendidikan tersebut memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, para tenaga pendidik yang ada di yayasan masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam mengelola kelas pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui desain pembelajaran kreatif dan inovatif.

Program PkM ini sejalan dengan konsep implementasi MBKM dimana mahasiswa ikut serta terlibat sebagai tim. Konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diusung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (saat ini Kemendiknas) bertujuan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih fleksibel, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan mahasiswa serta dunia kerja. Dalam konteks ini, desain pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat relevan dalam mendukung keberhasilan implementasi MBKM. Oleh karena itu, dengan mengenalkan desain pembelajaran inovatif, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan aplikatif, sehingga mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya dalam dunia nyata. Oleh karena itu, dalam mendukung MBKM, dosen perlu merancang strategi pembelajaran yang kreatif, berbasis pengalaman (*experiential learning*), serta mendorong kemandirian dan inisiatif mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam program PkM sebagai bagian dari kewajiban Tridarma.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permasalahan utama yang ada di sasaran lembaga mitra yang relevan dengan tema PkM ini, adalah:

1. Guru masih kurang memahami berbagai model dan strategi pembelajaran yang inovatif
Permasalahan guru masih kurang memahami berbagai model dan strategi pembelajaran yang inovatif, maka beberapa dampak yang dapat terjadi adalah:
 - a. Pembelajaran yang Monoton. Guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa variasi, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan.
 - b. Minimnya Interaksi dan Partisipasi Siswa. Tanpa strategi inovatif, siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya pemahaman dan retensi materi.
 - c. Kesulitan Mengakomodasi Gaya Belajar Siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Tanpa pemahaman tentang strategi yang beragam, guru kesulitan memenuhi kebutuhan belajar mereka.
 - d. Hasil Belajar yang Kurang Optimal. Jika metode pembelajaran kurang inovatif, siswa mungkin kesulitan memahami konsep secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.
2. Keterbatasan penggunaan media teknologi dan platform digital yang mendukung pembelajaran interaktif

Keterbatasan penggunaan media teknologi dan platform digital yang mendukung pembelajaran interaktif menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan infrastruktur, serta rendahnya akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Keterbatasan pemanfaatan median digital tersebut akan berdampak kepada beberapa hal, antara lain

- a. Pembelajaran Kurang Interaktif – Tanpa pemanfaatan teknologi, pembelajaran sering kali bersifat satu arah dan kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka menjadi pasif dalam proses belajar.
- b. Kurangnya Akses ke Sumber Belajar yang Luas – Platform digital memungkinkan akses ke berbagai sumber pembelajaran, tetapi jika tidak digunakan, siswa hanya bergantung pada materi yang disediakan oleh guru
- c. Kesulitan dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif – Teknologi mendukung metode pembelajaran inovatif seperti project-based learning dan collaborative learning, yang sulit diterapkan tanpa platform digital yang memadai.
- d. Keterbatasan Evaluasi dan Umpan Balik yang Efektif – Tanpa media digital, proses asesmen dan pemberian umpan balik menjadi lebih lama dan kurang efisien, terutama dalam pembelajaran daring.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada bulan Juli 2025 bertempat di Yayasan Al-Istiqlal Kab, Karawang dengan sasaran peserta adalah para guru di Yayasan dan perwakilan guru dari beberapa madrasah terdekat dengan jumlah peserta 50 orang. Metode pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Sosialisasi
Pada tahapan sosialisasi terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan, yaitu :
 - a. Pemetaan Peserta
 - b. Menyusun modul atau bahan sosialisasi terkait konsep Clipped Classroom, manfaat, serta langkah penerapannya.
 - c. Menyediakan video pembelajaran, infografis, dan alat bantu interaktif lainnya untuk mendukung sosialisasi.
2. Pelatihan
Pada tahapan pelaksanaan pelatihan terdapat beberapa langkah kegiatan, yaitu :
 - a. Pengenalan metode Clipped Classroom sebagai kombinasi Flipped Classroom dan Clipping Technique untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran serta pemaparan tujuan dan manfaat penerapan metode ini dalam dunia pendidikan khususnya keg.
 - b. Simulasi penerapan Clipped Classroom dalam berbagai mata pelajaran.
 - c. Diskusi interaktif untuk menjawab pertanyaan peserta terkait tantangan dan strategi implementasi.
 - d. Peserta diminta untuk merancang materi pembelajaran menggunakan konsep Clipped Classroom.

- e. Pendampingan dan evaluasi hasil desain pembelajaran yang telah dibuat peserta.
3. Penerapan teknologi
Pada tahapan penerapan teknologi terdapat beberapa langkah kegiatan, yaitu :
 - a. Membuat video singkat yang menjelaskan konsep-konsep utama dan dapat diakses kapan saja oleh peserta didik.
 - b. Membuat Infografis Interaktif menggunakan Canva, Piktochart, atau aplikasi sejenis untuk membuat visualisasi materi agar lebih menarik.
 - c. Mengenalkan aplikasi Google Classroom atau Moodle yang berfungsi sebagai tempat utama untuk menyimpan materi, tugas, dan komunikasi antar peserta.
 - d. Mengenalkan aplikasi Mentimeter atau Padlet yang berfungsi untuk menampung ide-ide dari peserta secara real-time.
4. Pendampingan dan evaluasi
 - a. Pendampingan
Kegiatan pendampingan yang dilakukan adalah membantu para peserta merancang materi yang sesuai dengan model Clipped Classroom, yang menggabungkan video pembelajaran (clipping) dengan diskusi interaktif atau tugas.
 - b. Evaluasi
Kegiatan evaluasi dilakukan untuk menilai hasil yang dicapai peserta setelah penerapan Clipped Classroom, baik dalam bentuk penilaian maupun kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi yang berkembang melalui model ini.
Setelah kegiatan pendampingan dan evaluasi, laporan hasil kegiatan perlu disusun untuk mendokumentasikan temuan dan memberikan rekomendasi perbaikan serta pengembangan lebih lanjut dari penerapan Clipped Classroom.
5. Partisipasi Mitra
Peran Mitra dalam kegiatan Pk Mini antara lain :
 - a. Bersama dengan tim pelatihan, mitra dapat membantu menyusun materi yang sesuai dengan kebutuhan guru atau tenaga pendidik.
 - b. Mitra dapat memberikan masukan selama dan setelah pelatihan untuk meningkatkan efektivitas program.
 - c. Mitra yang berpengalaman dalam desain pembelajaran kreatif dapat bertindak sebagai mentor bagi peserta pelatihan.
 - d. Menggunakan hasil evaluasi untuk menyusun strategi lanjutan.
6. Keberlanjutan program
Keberlanjutan program hasil PkM ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan, antara lain :
 - a. Melakukan evaluasi terhadap efektivitas penerapan Clipped Classroom melalui survei atau wawancara dengan peserta (baik guru maupun siswa). Umpan balik ini dapat digunakan untuk perbaikan dan penyesuaian program agar lebih relevan dan efektif.
 - b. Menyediakan akses pada materi pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran, forum diskusi, dan platform interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara berkelanjutan.
 - c. Menyediakan pendampingan terus-menerus bagi guru dan pihak sekolah dalam penerapan Clipped Classroom, misalnya dengan membentuk kelompok kerja atau komunitas untuk berbagi pengalaman dan tantangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di Yayasan Ma'had Istiqlal Kabupaten Karawang, dengan sasaran para guru yang mengajar pada berbagai jenjang pendidikan di bawah naungan yayasan tersebut. Fokus kegiatan adalah meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran kreatif melalui penerapan model flipped classroom, sebuah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan pendalaman materi di kelas.

Hasil kegiatan PkM menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep, keterampilan teknis, serta sikap positif guru terhadap inovasi pembelajaran. Temuan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Flipped Classroom

Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana melakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal para guru tentang konsep pembelajaran kreatif dan model flipped classroom. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih memaknai pembelajaran kreatif secara terbatas pada penggunaan media atau variasi metode. Setelah sesi pembekalan teori, diskusi kelompok, dan simulasi, terjadi peningkatan pemahaman yang terlihat dari hasil post-test maupun umpan balik peserta. Guru mulai memahami bahwa flipped classroom bukan sekadar membalik urutan mengajar, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar yang memungkinkan siswa mempelajari materi dasar secara mandiri sebelum pertemuan tatap muka, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk aktivitas tingkat tinggi seperti analisis, diskusi, dan pemecahan masalah.

Lebih lanjut, guru menyadari bahwa pendekatan ini sejalan dengan paradigma *student-centered learning* yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka. Sebagian guru juga mengungkapkan bahwa model ini relevan dengan karakteristik siswa di Ma'had Istiqlal yang terbiasa belajar secara mandiri di rumah, sehingga potensi penerapannya cukup besar.

2. Penguatan Keterampilan Mendesain Pembelajaran Kreatif

Aspek keterampilan menjadi perhatian utama dalam kegiatan PkM ini. Para guru dilatih menyusun perangkat pembelajaran berbasis flipped classroom, mulai dari pemilihan materi yang tepat, penyusunan video atau modul belajar mandiri, hingga perencanaan aktivitas tatap muka yang menekankan *higher order thinking skills (HOTS)*. Pada sesi praktik, guru dibagi dalam kelompok sesuai mata pelajaran dan diminta merancang satu unit pembelajaran lengkap.

Hasilnya, sebagian besar guru berhasil menghasilkan rancangan pembelajaran yang inovatif. Misalnya, guru bahasa Arab menyusun video pengantar kosakata dengan ilustrasi visual, kemudian merancang diskusi berbasis permainan peran saat tatap muka. Guru matematika membuat modul interaktif berbentuk *worksheet* digital untuk materi pecahan, lalu merancang kegiatan pemecahan masalah di kelas. Bahkan ada guru yang memanfaatkan platform pembelajaran daring (Google Classroom, Edmodo) untuk mengunggah materi pra-tatap muka.

Pendekatan praktik langsung ini terbukti efektif memperkuat keterampilan guru. Berdasarkan evaluasi, 85% peserta menyatakan merasa lebih percaya diri mendesain pembelajaran kreatif setelah mengikuti kegiatan ini.

3. Perubahan Sikap dan Motivasi Guru

Selain pemahaman dan keterampilan, hasil penting lainnya adalah perubahan sikap guru terhadap inovasi pembelajaran. Pada awal kegiatan, beberapa guru menunjukkan keraguan karena menganggap penerapan flipped classroom memerlukan teknologi yang rumit. Namun setelah mendapatkan contoh nyata, panduan teknis, dan kesempatan praktik, sikap tersebut berangsur berubah.

Sebagian besar guru mengungkapkan antusiasme untuk mencoba model ini di kelas masing-masing. Mereka melihat flipped classroom dapat mengatasi kejenuhan siswa sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih mendalam. Bahkan beberapa guru menyampaikan komitmen untuk membentuk komunitas belajar internal agar dapat saling berbagi konten video, modul, dan pengalaman penerapan model ini di kelas.

Perubahan sikap ini menjadi modal penting bagi keberlanjutan program, karena keberhasilan implementasi pembelajaran inovatif sangat ditentukan oleh kesiapan mental dan komitmen guru.

4. Dampak terhadap Lingkungan Sekolah

Meskipun kegiatan PkM baru dilaksanakan pada tahap awal, dampaknya terhadap lingkungan sekolah sudah mulai terlihat. Pihak yayasan menyatakan dukungan untuk memfasilitasi sarana penunjang, seperti penyediaan perangkat *projector*, akses internet yang lebih stabil, serta pelatihan lanjutan untuk guru.

Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan juga menjadi pionir dalam menyebarkan praktik baik ke rekan sejawat. Mereka mulai memperkenalkan konsep flipped classroom dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) internal. Hal ini menunjukkan adanya efek pengganda (*multiplier effect*) yang penting dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di lingkungan Ma'had Istiqlal.

5. Tantangan dan Rekomendasi

Meski hasil kegiatan menunjukkan capaian positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan materi pra-tatap muka seperti video atau modul digital. Kedua, variasi kemampuan literasi digital di kalangan guru masih cukup lebar. Ketiga, dukungan infrastruktur seperti jaringan internet dan perangkat teknologi perlu lebih diperkuat.

Tim pelaksana merekomendasikan beberapa langkah tindak lanjut, antara lain:

1. Menyelenggarakan pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada pembuatan konten pembelajaran digital sederhana.
2. Membentuk *community of practice* di kalangan guru untuk berbagi sumber belajar dan pengalaman implementasi flipped classroom.
3. Mengintegrasikan model ini dengan program pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) untuk hasil yang lebih mendalam.
4. Mendorong dukungan kebijakan yayasan dalam bentuk insentif atau pengakuan bagi guru yang berhasil menerapkan pembelajaran inovatif.

Pembahasan

Hasil di lapangan—yakni peningkatan pemahaman guru, keterampilan desain pembelajaran kreatif, serta perubahan sikap positif terhadap inovasi—sejalan dengan banyak penelitian mengenai keunggulan flipped classroom. Model flipped classroom memungkinkan pemindahan konten dasar (misalnya pembelajaran singkat atau materi pengantar) ke luar kelas (dalam bentuk video, modul, atau bacaan mandiri), sementara waktu tatap muka digunakan untuk aktivitas yang lebih mendalam seperti diskusi, problem solving, kolaborasi, atau refleksi (Rotellar & Cain, 2016). Dengan demikian, guru di Ma'had Istiqlal yang menyusun video pengantar materi dan modul mandiri memperoleh landasan teoritis yang kuat.

Dalam literatur terkini, Baig et al. (2023) menyatakan bahwa flipped classroom dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan kemampuan berpikir kritis jika diimplementasikan secara tepat. Studi lain juga menyebutkan bahwa flipped classroom dapat memberikan fleksibilitas kepada peserta didik dalam belajar dengan kecepatan sendiri—fitur yang juga relevan ketika guru menjadi “siswa” dalam pelatihan PkM.

Temuan lapangan bahwa guru memperlihatkan antusiasme untuk membentuk komunitas belajar internal juga relevan dengan gagasan multiplier effect dalam PkM dan komunitas praktik guru (teacher professional communities). Dukungan literatur menunjukkan bahwa inovasi pedagogis sering lebih berkelanjutan jika ada dukungan kolegiat dan jaringan antarguru (Phillip, 2021). Di sisi lain, penelitian tentang tantangan flipped classroom mengingatkan bahwa kesenjangan literasi digital, kesiapan mental, dan dukungan infrastruktur menjadi hambatan utama (Akçayır, G., & Akçayır, 2018). Temuan lapangan di Ma'had Istiqlal yang menyebut keterbatasan perangkat dan akses internet sejalan dengan hambatan tersebut.

Lebih jauh, hasil pelatihan bahwa 85 % peserta menjadi lebih percaya diri dalam mendesain pembelajaran kreatif menunjukkan bahwa intervensi langsung (praktik desain modul) efektif. Hal ini mendukung argumen bahwa pembelajaran profesional guru akan lebih kuat jika desainnya bersifat experiential, bukan sekadar teori (Zhou et al., 2023).

Penerapan flipped classroom dalam konteks “pembelajaran kreatif” perlu digarisbawahi bahwa tidak semua aspek kreatif terpenuhi hanya dengan membalik urutan materi. Pembelajaran kreatif menuntun guru mendesain aktivitas yang memicu imajinasi, eksperimen, kolaborasi, dan refleksi. Dalam konteks PkM, guru sudah mulai merancang aktivitas tatap muka yang mengandung elemen kreatif (misalnya permainan peran, problem solving, proyek kecil).

Beberapa literatur mengenai kajian flipped classroom dan pembelajaran kreatif menekankan bahwa flipped classroom dapat menjadi wadah bagi aktivitas kreatif jika kelas tatap muka digunakan untuk eksplorasi dan inovasi, bukan sekadar latihan rutin (Molina-Torres & Blázquez, 2024). Dengan kata lain, jika guru hanya menggunakan waktu tatap muka untuk mengoreksi tugas standar, maka nilai kreatif dari flipped tidak akan maksimal.

Penerapan flipped classroom di Ma'had Al-Istiqlal tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kognitif siswa dan kemampuan guru dalam merancang materi, tetapi juga secara signifikan dapat

membentuk iklim pembelajaran yang lebih kondusif, suportif, dan partisipatif. “Iklim pembelajaran” di sini mencakup aspek hubungan antar peserta didik dan guru, suasana kelas (termasuk keamanan psikologis), interaksi, motivasi, dan partisipasi aktif. Hasil studi Velegol dan Zappe (2016) yang menggunakan instrumen CUCEI (College and University Classroom Environment Inventory) untuk mengukur iklim kelas dan menemukan bahwa kelas flipped memiliki skor lebih tinggi pada beberapa dimensi seperti “*student cohesiveness*” (kohesi antar siswa), “*involvement*” (keterlibatan), “*task orientation*” (orientasi terhadap tugas), dan “*innovation*” dibanding kelas tradisional.

Flipped classroom memberikan siswa kontrol lebih besar atas bagaimana dan kapan mereka mengakses materi awal. Di Ma’had Al-Istiqlal, siswa bisa belajar materi dasar secara mandiri sebelum bertatap muka, memungkinkan mereka mempersiapkan pertanyaan atau refleksi. Hal ini memberi mereka rasa kepemilikan atas proses belajar, mengurangi ketergantungan dan meningkatkan kepercayaan diri. Hal tersebut sejalan dengan hasil studi yang memperlihatkan bahwa flipped classroom secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola belajar sendiri (self-regulated learning), yang termasuk inisiatif, pengaturan waktu, dan refleksi atas belajar (Erita, et al., 2022).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) “Mendesain Pembelajaran Kreatif melalui Penerapan Flipped Classroom” di Yayasan Ma’had Istiqlal Kabupaten Karawang telah menunjukkan capaian yang berarti baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap guru terhadap pembelajaran inovatif. Melalui serangkaian pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung, para guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep pembelajaran kreatif dan model flipped classroom. Mereka menyadari bahwa flipped classroom bukan sekadar membalik urutan penyajian materi, melainkan menciptakan sistem pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif sehingga waktu tatap muka dapat dimanfaatkan untuk aktivitas tingkat tinggi seperti diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Secara praktis, kegiatan ini meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran kreatif berbasis flipped classroom. Para guru mampu menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dengan memanfaatkan media digital, modul belajar mandiri, dan platform daring untuk kegiatan pra-tatap muka. Hasil rancangan tersebut juga memperlihatkan upaya integrasi dengan karakteristik siswa Ma’had Istiqlal yang terbiasa belajar mandiri, sehingga penerapan flipped classroom menjadi lebih kontekstual. Peningkatan keterampilan ini diperkuat oleh perubahan sikap guru yang semula ragu terhadap inovasi teknologi menjadi lebih terbuka, antusias, dan siap mencoba pendekatan baru di kelas masing-masing.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini berhasil menjadi langkah awal transformasi pembelajaran menuju model yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa. Peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru, disertai dukungan kelembagaan, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan berkelanjutan. Dengan tindak lanjut yang sistematis, flipped classroom dapat menjadi strategi unggulan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang positif, produktif, dan sesuai tuntutan abad ke-21 di Ma’had Istiqlal, sekaligus menjadi contoh praktik baik bagi lembaga pendidikan lain di wilayah sekitarnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PkM menyampaikan rasa syukur dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (FIP UNJ) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui program hibah internal institusi. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak Yayasan Ma’had Al-Istiqlal Kabupaten Karawang, khususnya pimpinan dan seluruh guru peserta, atas keterbukaan, dukungan, dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung.

REFERENSI

- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: A review of its advantages and challenges. *Computers & Education*, 126, 334–345.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology and Society*, 17(4), 133–149.

- Baig, M. I., & Yadegaridehkordi, E. (2023). Flipped classroom in higher education: a systematic literature review and research challenges. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00430-5>
- Chen, C. C. (2021). Effects of flipped classroom on learning outcomes and satisfaction: An experiential learning perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 13(16). <https://doi.org/10.3390/su13169298>
- Espada, M., Navia, J. A., Gómez-López, M., & Rocu, P. (2020). The flipped classroom effect on the learning strategies of university students. *Revista Lusofona de Educacao*, 49(49), 215–228. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle49.14>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Kwon, O. Y., et al. (2021). Flipped learning: an alternative pedagogical approach in higher education. Retrieved.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world.*
- Molina-Torres, M. P., & Pastor Blázquez, M. M. (2024). Flipped classroom and creative learning resources for teaching history. 17(2).
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia.*
- Phillip, D. (2021). Understanding Teachers' Choice for Implementing the Flipped Classroom Model. 213.
- Reuell, P. (2019). Study Shows Students in 'Active Learning' Classrooms Learn More Than They Think.
- Rotellar, C., & Cain, J. (2016). Research, perspectives, and recommendations on implementing the flipped classroom. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 80(2). <https://doi.org/10.5688/ajpe80234>
- Tintingon, J. Y., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Hambatan Mahasiswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-Learning: Studi Kasus Mahasiswa PGSD FIPP UNIMA Semester III. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 1288–1296.
- Velegol, S. B., & Zappe, S. E. (2016). How does a flipped classroom impact classroom climate? *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*, 2016-June. <https://doi.org/10.18260/p.25479>
- World Economics Forum. (2024). *Annual Report 2023-2024.* Australian Red Cross Society, 120. <https://www.redcross.org.au/globalassets/cms/publications/annual-reports/annual-report-2024.pdf>
- Yudiawan, A., Sunarso, B., Suharmoko, Sari, F., & Ahmadi. (2021). Successful online learning factors in covid-19 era: Study of islamic higher education in west papua, indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 193–201. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21036>
- Zhou, X. (2023). A conceptual review of the effectiveness of flipped learning in vocational learners' cognitive skills and emotional states. *Frontiers in Psychology*, 13(January), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1039025>