



Vol 7 No 2 Juli 2019

JDPP**Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran**<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN TAKSONOMI BLOOM PADA MATA KULIAH SISTEM POLITIK INDONESIA**Ratna Farida¹, Amru Alba², Zamzami Zainuddin³✉**Article Information****Article History:**

Accepted May 2019

Approved June 2019

Published July 2019

Keywords:*learning, literacy skills, storybird, technology***How to Cite:**

Ratna Farida, dkk(2019).
Pengembangan Model
Pembelajaran *Flipped Classroom*
dengan Taksonomi Bloom pada
Mata Kuliah Sistem Politik
Indonesia: JurnalDimensi
Pendidikan dan Pembelajaran
Universitas Muhammadiyah
Ponorogo, Vol 7 No 2 : Halaman
109 - 121.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain model pembelajaran *flipped classroom* atau kelas terbalik pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia. Model pembelajaran ini didesain berdasarkan Taksonomi Bloom (*Blooms' taxonomy*). Dalam proses pembelajaran dengan metode *flipped classroom*, rekaman video ajar diunggah ke laman YouTube dan didistribusikan kepada peserta ajar untuk dipelajari. Sebelum menghadiri kelas, mahasiswa mempelajari materi baik melalui video ajar YouTube, artikel jurnal ataupun artikel media massa. Kegiatan di dalam kelas selanjutnya lebih difokuskan pada kegiatan diskusi kelompok, memecahkan masalah (*problem solving skills*), dan melahirkan sebuah gagasan-gagasan baru. Studi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* berpotensi untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di perguruan tinggi, bertujuan untuk membangun budaya belajar independen dan berfikir kritis. Studi ini diharapkan menjadi masukan bagi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Ristekdikti) atau pembuat kebijakan untuk merekomendasikan *flipped classroom* sebagai model pembelajaran kontemporer pada institusi pendidikan tinggi Indonesia.

Abstract

This study aims to provide the design of the flipped learning instructional model for teaching Indonesian Political System course at an Indonesian higher education institution. A bottom-up of flipped learning model based on Blooms' taxonomy of cognitive domain was developed. Social media WhatsApp group was employed as a platform to share the recorded YouTube video lectures for students' learning activities outside-of-class. Before students attend class, they have prepared with the lesson's content, hence in-class activities are utilized for homework, hands-on activities, and group discussions. In other words, watching, summarizing, and note-taking are the main activities proposed by a researcher outside of the classroom, whereas Socratic questioning through a group discussion is the main activities in the classroom. This study suggests that the bottom-up of flipped learning model is potentially implemented for teaching any social studies course at any higher education institution, with the aim of promoting students' highest level of cognitive domains or higher-order thinking skills. This study has implications for Ministry of Research, Technology and Higher Education (Ristekdikti) or policymaker to determine the flip-class pedagogy as a contemporary teaching model for teaching any course in Indonesian higher education.

© 2019 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ **Alamat korespondensi:****STKIP PGRI Pasuruan****E-mail:** zamzami.hku@gmail.com**ISSN 2303-3800 (Online)****ISSN 2527-7049 (Print)**

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah banyak memberikan keuntungan bagi siapa saja dalam mengakses berbagai informasi dan terhubung tanpa lintas batas, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam dunia pendidikan, saat ini para siswa menghabiskan banyak waktu mereka menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan smartphone untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan mencari berbagai referensi belajar dari internet. Dampak positif dari pertumbuhan teknologi ini telah mempengaruhi perkembangan teknologi pengajaran dalam dunia pendidikan, dan telah menggantikan penggunaan papan dan kapur tulis dengan video ajar online (Collins & Halverson, 2018). Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas saja, tetapi juga di luar kelas atau dimana saja siswa berada dengan hanya bermodalkan gadget dan akses internet (Fisher, 2009). Banyak sekali materi pembelajaran gratis tersedia di berbagai laman website untuk referensi belajar. Richter dan McPherson (2012) mengatakan bahwa di era digital saat ini, setiap siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar dari internet secara gratis seperti video ajar YouTube, Khan Academy, atau berbagai website edukatif lainnya. Para siswa dapat belajar dari sumber digital ini dimana saja dan kapan saja. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah gaya belajar-mengajar dari pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pembelajaran aktif dan dari model kelas tradisional ke model kelas inovatif berbasis digital (Asfar & Zainuddin, 2015). Terlebih lagi, penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung berfokus pada guru sebagai pusat pengetahuan dianggap sudah tidak lagi relevan dengan era digital saat ini (Wang & Heffernan 2010).

Pembelajaran tradisional cenderung membuat siswa bertindak pasif dan akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi membosankan terutama seperti mendengarkan ceramah panjang si pengajar. Pengajar baik guru atau dosen yang

menggunakan metode belajar konvensional cenderung menguasai kelas dan bertindak lebih aktif dalam menyampaikan ceramah, sedangkan peserta ajar cenderung pasif mendengarkan dan sesekali bertanya atau mengangguk pura-pura memahami. Implementasi model belajar-mengajar yang berpusat pada pengajar menyisakan sedikit ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sejawat mereka dan menghambat siswa untuk berfikir kritis serta belajar secara mandiri. Sebagai solusi dari masalah-masalah ini, kegiatan kelas tradisional seperti mendengarkan ceramah di kelas seyogianya dapat ditransferkan ke dalam bentuk video sehingga siswa dapat belajar materi pelajaran dengan menonton video ajar tersebut tidak hanya terbatas di kelas saja. Dengan mentransfer ceramah konvensional ke dalam bentuk video akan memudahkan siswa mengulang-ngulang penjelasan dalam video tersebut sesuai kebutuhan mereka (Zainuddin, Habiburrahim, Muluk, & Keumala, 2019). Salah satu metode belajar terbaru berbasis digital saat ini yang menggunakan video ajar sebagai media belajar di luar kelas adalah metode *flipped classroom*. Metode ini menuntun siswa untuk belajar secara mandiri melalui video ajar sebelum datang ke kelas dan kegiatan di kelas lebih difokuskan untuk kegiatan diskusi, tidak lagi focus pada ceramah panjang sang pengajar (Davies, Dean, & Ball, 2013).

DEFINISI FLIPPED CLASSROOM

Flipped classroom atau diterjemahkan dengan istilah Kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni mengajar (pedagogi) di mana siswa mempelajari materi ajar melalui sebuah video di rumah atau sebelum datang ke kelas, sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan saling tanya jawab. Dalam model pembelajaran ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri menyampaikan materi ajar menggunakan berbagai aplikasi teknologi (*video recorder software*) (Zainuddin & Perera, 2018). Video dapat diedit menggunakan berbagai perangkat lunak. Ada berbagai aplikasi video gratis di

Windows Store yang dapat digunakan oleh pengajar dalam mempersiapkan video ajar, seperti Movie Moments, PowerDirector, atau Movie Maker. Untuk menghemat waktu rekaman video ajar, para dosen juga dapat menggunakan alternatif lain dengan mengadopsi video dari berbagai situs website gratis seperti Khan Academy dan YouTube yang memiliki ribuan video pelajaran. Khan Academy misalnya memiliki ribuan konten materi ajar, artikel, dan video pembelajaran yang mencakup berbagai topik atau pelajaran seperti matematika, biologi, bahasa, ilmu komputer, dan sejarah. Menurut Sams dan Bergmann (2013), dalam implementasi pendekatan *Flipped classroom*, siswa dapat belajar dengan berinteraksi dengan video ajar sebelum datang ke kelas dan melakukan kegiatan diskusi kelompok di dalam kelas.

Sebuah studi yang dilaporkan oleh Davies et al. (2013) menyatakan bahwa menggunakan video ajar dapat membuat kegiatan belajar-mengajar lebih efektif, menarik, dan dapat menghemat waktu pengajar dalam menyampaikan ceramah panjang di kelas. Disamping itu, siswa juga akan terlatih dan terbiasa untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kelas serta dapat meningkatkan kepercayaan diri saat datang ke kelas karena dianggap sudah menguasai beberapa materi yang akan didiskusikan. Studi lain menyebutkan bahwa siswa sukses dalam meningkatkan prestasi belajar mereka dengan metode *flipped classroom* ini dan salah satu alasannya adalah karena mereka dapat mempersiapkan materi belajar sebelum datang ke kelas (Galway, Corbett, Takaro, Tairyan, & Frank, 2014). Studi lain juga melaporkan bahwa prestasi belajar siswa secara statistik meningkat signifikan, hal ini disebabkan oleh diskusi kelompok di dalam kelas yang dapat membangun pemahaman mereka lebih mendalam tentang suatu topik (Kong, 2014). Studi lain yang dilaporkan oleh Enfield (2013) menyatakan bahwa penerapan metode inovatif ini telah meningkatkan prestasi belajar siswa dimana nilai *post-test* meningkat dan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test*, para siswa menunjukkan bahwa mereka dapat memahami isi pembelajaran dan memperoleh nilai belajar yang tinggi dalam ujian.

Implementasi pendekatan pembelajaran *flipped* ini memiliki potensi untuk melatih siswa agar lebih percaya diri dalam belajar serta menjadi pembelajar mandiri (*independent learners*). Selain itu, pengajar yang menggunakan pendekatan ini juga akan memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan setiap siswa di setiap jam pelajaran dan memberikan mereka umpan balik (*feedback*) baik langsung atau online menggunakan berbagai media sosial atau *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle. LMS adalah sistem online berbasis web yang dijadikan sebagai platform pembelajaran e-learning di abad ke-21 ini dan dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa kapan saja dan di mana saja, termasuk *feedback* dari pengajar (Zainuddin, Haruna, Li, Zhang, & Chu, 2019). Berbagai materi ajar seperti video, tugas, kuis, tes, forum, penjadwalan, ruang kerja kolaboratif, dan mekanisme penilaian dapat diatur dalam LMS ini. Beberapa contoh LMS yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan di dunia antara lain adalah Blackboard, Moodle, Desire2Learn, Google Classroom, dan Schoology (Green, 2013). Aplikasi ini berbasis web dan menyediakan berbagai fitur yang dapat membuat kegiatan belajar-mengajar lebih efektif dan inovatif. Berbagai LMS atau media sosial sering digunakan oleh pengajar dalam metode *flipped* ini bertujuan untuk membangun komunikasi dua arah antara siswa dan pengajar di luar kelas, atau antara siswa dengan siswa, dan juga untuk memberikan *feedback* antar pengguna (*users*) (Schmidt & Ralph, 2014). Majumdar (2012) menyebutkan bahwa Blog, Wikis, Podcast, Twitter, MySpace, dan Facebook adalah contoh media lainnya yang sangat populer dan dapat dimanfaatkan untuk platform kegiatan belajar-mengajar dalam instruksi *flipped classroom*. Blog, misalnya, telah banyak digunakan untuk membangun interaksi siswa dengan pengajar, dan dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi digital termasuk kecakapan menulis dan membaca.

PENGUNAAN ICT DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH SISTEM POLITIK INDONESIA

Generasi milenial saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan media teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan primer mereka. Para siswa menghabiskan banyak waktu menggunakan berbagai media teknologi untuk berbagai aktivitas seperti mengakses bahan pelajaran, bermain game, berinteraksi online, dan kegiatan hiburan lainnya. Untuk mendorong siswa menggunakan media teknologi secara edukatif dan positif, pengajar memainkan peran yang sangat signifikan dalam memfasilitasi kegiatan belajar mereka untuk menggunakan media teknologi sebagai sumber belajar. Media teknologi jika dimanfaatkan dengan benar akan menjadi alat yang sangat berharga terutama jika diintegrasikan ke dalam kurikulum yang relevan dengan abad ke-21 (Shelly, Cashman, Gunter dan Gunter, 2006). Selanjutnya, penggunaan media teknologi dalam dunia pendidikan dapat diimplementasikan di semua bidang studi termasuk dalam pengajaran Ilmu Politik atau Sistem Politik Indonesia..

Dalam pendidikan tinggi di Indonesia, sebagian besar mahasiswa dididik dalam lingkungan belajar yang cenderung berpusat pada buku teks (*textbooks*) yang akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan mahasiswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Peserta ajar biasanya memiliki sedikit waktu untuk berinteraksi dengan teman sejawat mereka dan dengan pengajar baik di dalam maupun di luar kelas (Zainuddin & Keumala, 2018). Budaya ini juga terjadi dalam pengajaran dan pembelajaran di Indonesia dimana pedagogi yang diimplementasikan dalam proses belajar-mengajar masih berbentuk tradisional dimana peserta ajar pasif mendengarkan ceramah aktif sang pengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi awal dan mengamati beberapa dosen pada perguruan Tinggi telah menerapkan berbagai media digital dalam proses belajar-mengajar seperti Microsoft PowerPoint (PPT) dan proyektor LCD di kelas. Namun, penggunaan media teknologi dalam pengajaran tidak hanya sekadar

sebatas menggunakan proyektor LCD dan PPT saja. Teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang dan menuntut para siswa dan pengajar untuk selalu mengikuti perkembangan ini. Para pengajar terutama di perguruan tinggi dituntut untuk lebih aktif dalam mengeksplor dan menerapkan berbagai media digital inovatif dalam kegiatan belajar-mengajar terutama untuk menghadapi tantangan era digital atau revolusi industri 4.0.

Menurut laporan New Media Consortium (NMC) yang setiap tahun merilis teknologi terbaru dalam dunia pendidikan menyebutkan bahwa pembelajaran *flipped classroom* tergolong sebagai media inovasi terbaru dan sangat direkomendasikan diterapkan oleh pendidikan tinggi di seluruh dunia bertujuan untuk membangun kemampuan belajar individu siswa (*Autonomous learning skills*) peserta ajar dan pemikiran kritis (*critical thinking skills*) (Johnson, Becker, Estrada, & Freeman, 2015). Shyr dan Chen (2018) dalam penelitian mereka juga menyebutkan bahwa metode *flipped classroom* ini telah diterapkan di seluruh dunia baik di sekolah maupun di perguruan tinggi untuk berbagai bidang studi. Namun, dari berbagai publikasi tentang kajian *flipped classroom* ini, peneliti tidak menemukan adanya bidang studi yang berhubungan dengan mata kuliah Politik atau secara khusus Sistem Politik Indonesia. Oleh karena itu, dalam riset kecil ini, peneliti berupaya untuk merancang model pembelajaran *flipped classroom* untuk pembelajaran mata kuliah Sistem Politik Indonesia, bertujuan untuk membangun pemikiran kritis mahasiswa dan mendorong keterampilan belajar mandiri mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung perguruan tinggi di Indonesia terutama pada perguruan tinggi swasta dalam mempersiapkan diri menghadapi era revolusi industri 4.0 dimana teknologi atau internet telah menjadi bagian dari kebutuhan primer manusia (*Internet of Thing*).

METODOLOGI

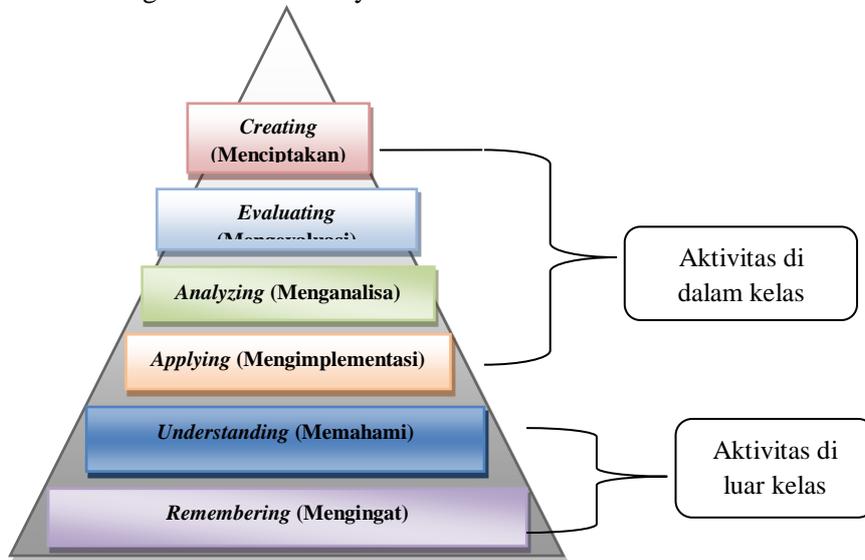
Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran *flipped classroom* pada sebuah perguruan tinggi swasta di Aceh, dan pada saat yang sama

untuk mempromosikan keterampilan berpikir mahasiswa tingkat tinggi yang disebut dengan HOTS atau *Higher-Order Thinking Skills*. Studi sederhana ini menggunakan pendekatan Desain Berbasis Penelitian (*Design-Based Research*) (Wang & Hannafin, 2005). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: perencanaan, perancangan, evaluasi formatif, revisi, desain ulang, dan evaluasi sumatif.

Model pembelajaran dengan Taksonomi Bloom

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti berperan sebagai perancang pembelajaran (*instructional designer*). Untuk mencapai objektif dari implementasi metode *flipped classroom* ini, penelitian ini dirancang berdasarkan pada model Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom yang telah direvisi ini memiliki enam tingkat pembelajaran dan diatur dari level kognitif terendah yaitu

mengingat (*Remembering*) dan memahami (*Understanding*) hingga level kognitif tertinggi, yaitu menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*) mengevaluasi (*evaluating*) dan menciptakan (*creating*) (Anderson, Krathwohl, & Bloom, 2001). Pada level terendah, materi baru diperkenalkan kepada peserta ajar di luar kelas melalui video ajar yang telah diunggah ke laman YouTube dan materi pendukung lainnya seperti artikel jurnal atau artikel media massa. Sementara pada tingkatan kognitif tertinggi, peserta ajar dan pengajar bertanggung jawab untuk bekerja sama selama jam kelas berlangsung untuk kegiatan diskusi kelompok dan evaluasi atau *feedback* dari pengajar. Oleh karena itu, pada akhir penelitian ini, peneliti akan dapat menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* berdasarkan model Taksonomi Bloom (Lihat Gambar 1).



Gambar 1. Model Taksonomi Bloom pada pembelajaran menggunakan metode *flipped classroom*

Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data pada fase pertama (perencanaan), tinjauan pustaka dilakukan untuk mendapatkan gagasan tentang konsep pembelajaran *flipped classroom* berdasarkan model Taksonomi Bloom. Fase selanjutnya, evaluasi formatif, revisi, desain ulang, dan evaluasi sumatif dilakukan dan melibatkan para tim ahli (*experts*). Dua ahli di bidang teknologi Pendidikan diwawancarai untuk

mendapatkan ide, komentar, dan rekomendasi untuk evaluasi model pembelajaran ini. Para ahli ditentukan dengan kriteria sebagai berikut: (a) telah berpengalaman sebagai desainer instruksional, (b) memiliki pengetahuan sebelumnya tentang teknologi terbaru dalam dunia pendidikan, dan (c) telah menerbitkan artikel akademik tentang *flipped classroom* dalam jurnal internasional bereputasi terindeks Web of Science atau Social Science Citation Index (SSCI).

Desain instruksi ini akan diterapkan pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia dan materi ajar dalam penelitian ini sesuai dengan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang telah dipersiapkan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional, antara lain: Sejarah Sistem Politik Indonesia, Pengertian budaya dan struktur politik, Pengertian, peran/fungsi partai politik, Politik dan komunikasi politik, Lembaga pelaksana sistem politik indonesia, Peran militer dalam sistem politik indonesia dan Peran media dalam sistem politik indonesia (Lihat Appendix untuk selengkapnya). Media teknologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah akses internet, rekaman video ajar yang diunggah ke laman YouTube, dan perangkat pembelajaran siswa adalah komputer, laptop, atau Smartphone.

DESAIN PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM*

Bagian ini melaporkan desain model pembelajaran *flipped classroom* pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia berdasarkan analisis kajian pustaka dan rekomendasi dari para ahli (*experts*). Dalam fase ini, penulis akan menjelaskan secara singkat langkah-langkah penerapan instruksi *flipped classroom* mulai dari mempersiapkan dan merancang konten untuk kegiatan belajar siswa di luar kelas sampai pada kegiatan inti di dalam kelas. Dari wawancara dengan para ahli, ahli 1 menyebutkan bahwa pembelajaran dengan instruksi *flipped classroom* merupakan bagian dari instruksi *blended learning* yang memadukan pembelajaran *e-learning* dengan metode konvensional. Ahli ini juga menyebutkan bahwa dalam instruksi *flipped classroom* ini siswa akan dituntun untuk belajar baik di kelas secara berkelompok maupun di luar kelas secara individu. Untuk kegiatan di luar kelas, ahli ini menyebutkan bahwa rekaman video ajar dan materi-materi lainnya akan diberikan kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri sebelum datang ke kelas.

Sedangkan untuk kegiatan di dalam kelas, siswa lebih difokuskan untuk aktivitas diskusi kelompok dan tanya jawab untuk memecahkan masalah. Pakar kedua kemudian merekomendasikan bahwa video

yang dirancang dalam instruksi *flipped classroom* ini harus mampu menarik perhatian siswa untuk belajar di luar kelas atau membuat mereka tertarik untuk mengaksesnya. Disamping itu, pengajar juga harus memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat catatan singkat tentang video yang telah mereka pelajari sebelum datang ke kelas. Kuis sebagai penilaian formatif juga harus diberikan kepada siswa di kelas untuk memotivasi mereka belajar secara mandiri sebelum datang ke kelas.

Rekomendasi para tokoh ini juga sesuai dengan hasil dari analisis dari kajian pustaka dimana proses belajar-mengajar pada instruksi *flipped classroom* terjadi di dalam dan di luar kelas. Di luar kelas, para siswa dituntut untuk mampu belajar secara mandiri (*self-paced learning skills*) sedangkan di dalam kelas para siswa difasilitasi untuk kegiatan diskusi kelompok atau Tanya-jawab untuk memecahkan masalah. Dalam tinjauan pustaka, video ajar dapat direkam menggunakan berbagai perangkat lunak seperti yang disebutkan oleh Tucker (2012). Sementara itu, untuk menghemat waktu dan sebagai alternatif, pengajar juga dapat mengadopsi video-video ajar dari berbagai sumber digital gratis di internet seperti YouTube, BBC News, Khan Academy, VOA News, atau TED-Ed. Video-video tersebut kemudian bisa diunggah ke media sosial, YouTube atau platform lainnya agar siswa dapat mengakses dan belajar dari video tersebut di luar jam pelajaran secara fleksibel atau sesuai kebutuhan. Dalam studi ini, pengajar membuat beberapa video ajar dan mengunggahnya ke YouTube untuk dipelajari oleh mahasiswa sebelum datang ke kelas.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan rekomendasi dari para ahli, disini kami telah merangkum delapan kegiatan utama pembelajaran dengan instruksi *flipped classroom* yang relevan dengan mata kuliah Sistem Politik Indonesia dan lingkungan belajarnya. Objek pembelajaran yang digunakan dalam instruksi ini adalah video ajar YouTube, artikel jurnal, dan artikel media massa. Ada delapan langkah penerapan instruksi *flipped* ini untuk mencapai tujuan belajar mahasiswa pada

level tertinggi atau *Higher-order thinking skills (HOT)*. Langkah-langkah tersebut diklasifikasikan ke dalam kegiatan di luar kelas dan di dalam kelas dan dijelaskan pada Tabel 1 berikut:

| 8 langkah | Aktivitas di luar kelas |
|--------------------------|--|
| 1 | Mempersiapkan materi ajar, rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan melakukan rekaman video ajar |
| 2 | Mengunggah konten video ajar ke laman YouTube |
| 3 | Menonton video ajar pada laman YouTube sebelum masuk kelas (<i>Remembering</i>) |
| 4 | Mengambil intisari dari video ajar dan membuat catatan (<i>Understanding</i>) |
| Aktivitas di dalam kelas | |
| 5 | Memulai kelas dengan melakukan review video ajar (<i>Applying</i>) |
| 6 | Melakukan diskusi kelompok (<i>Analyzing</i>) |
| 7 | Melakukan evaluasi belajar dan kuis (<i>Evaluating</i>) |
| 8 | Melakukan refleksi dan output belajar dalam bentuk produk (<i>Creating</i>) |

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *flipped classroom* dengan Taksonomi Bloom

Tahap 1: Pengajar mempersiapkan materi ajar, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan melakukan rekaman video ajar

Pada langkah pertama ini, pengajar menyiapkan dan merekam video ajar, serta mengunggahnya ke laman YouTube atau platform video lainnya. Selain video, pengajar juga bisa menggunakan materi tambahan untuk mendukung pemahaman siswa tentang suatu materi. Dalam desain penelitian ini, tim peneliti yang juga berperan sebagai perancang pembelajaran menggunakan materi ajar tambahan yaitu artikel jurnal dan artikel media massa. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk

mata kuliah ini dapat dilihat pada halaman lampiran (*Appendix*).

Tahap 2: Pengajar mengunggah konten video ajar ke laman YouTube

Langkah kedua adalah mengunggah atau mentransfer video ajar ke laman YouTube. Dalam penelitian ini, pengajar mulai membuat akun YouTube dan mengundang siswa untuk mengakses laman tersebut sekaligus mensubscribe channel tersebut. Gambar 2 dan 3 berikut ini menunjukkan contoh konten yang telah ditransfer ke laman YouTube.



Gambar 2. Salah satu contoh video ajar yang telah diunggah pada laman YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=y2mNKGhBHF&t=44s>)



Gambar 3. Salah satu contoh video ajar yang telah diunggah pada laman YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=_ekdWxQOB_I)

Tahap 3: Peserta ajar menonton video ajar pada laman YouTube sebelum masuk kelas (*Remembering*)

Para siswa diwajibkan untuk mempelajari video ajar yang telah diunggah ke YouTube sebelum datang ke kelas. Selain

video ajar, artikel jurnal dan media massa juga dibagikan kepada siswa untuk dipelajari di luar kelas. Pengajar terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa tentang tata cara menonton video pelajaran yang benar, membuat catatan, dan mempelajari materi dari artikel. Disamping itu, pengajar juga mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman sejawat mereka di luar kelas melalui laman komen di YouTube.

Tahap 4: Peserta ajar mengambil intisari dari video ajar dan membuat catatan (Understanding)

Selain itu, para siswa diminta untuk menulis ringkasan tentang apa yang telah mereka pelajari di luar kelas dan menyiapkan beberapa catatan dan pertanyaan untuk didiskusikan di kelas. Para siswa didorong untuk mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan kritis berdasarkan materi yang telah mereka pelajari. Pertanyaan ini akan didiskusikan untuk dijawab bersama-sama di kelas.

Tahap 5: Peserta ajar memulai kelas dengan melakukan review video ajar (Applying)

Peserta ajar memulai kegiatan kelas dengan meninjau kembali video ajar yang telah dipelajari sebelumnya di luar kelas. Dalam kegiatan di dalam kelas, pengajar dapat mengelompokkan siswa ke dalam beberapa grup kecil terdiri dari 4-5 orang dan meminta mereka untuk menjelaskan tentang segala sesuatu yang telah mereka pelajari di rumah baik dari video ajar, artikel jurnal ataupun artikel media massa.

Tahap 6: Peserta ajar melakukan diskusi kelompok (Analyzing)

Inti dari penerapan metode *flipped classroom* adalah bukan pada video ajar, tetapi pada kegiatan diskusi di dalam kelas dalam menjawab isu-isu yang dilontarkan baik oleh siswa maupun pengajar. Aktivitas di dalam kelas adalah kegiatan yang paling penting dalam implementasi metode *flipped classroom* ini dimana siswa akan terlibat dalam kegiatan konstruktif dengan saling bertukar gagasan atau bertukar ilmu (*knowledge exchange*). Untuk kegiatan di dalam kelas, para siswa akan mendiskusikan

topik yang telah mereka pelajari sebelumnya di rumah dan pengajar akan berperan sebagai fasilitator. Disamping itu, para pengajar juga dapat terlibat dalam diskusi siswa dengan memberikan komentar atau menjawab pertanyaan yang belum terjawab. Kegiatan tanya-jawab merupakan bagian dari upaya untuk membangun budaya kritis berpikir siswa.

Tahap 7: Peserta ajar dan pengajar bersama-sama melakukan evaluasi belajar dan kuis (Evaluating)

Pengajar dapat memberikan umpan balik (*feedback*) baik secara langsung pada saat diskusi atau secara online setelah setelah kelas berlangsung. Pada tahap ini, siswa juga dapat mengajukan pertanyaan kepada pengajar mereka atau teman mengenai materi atau masalah yang mereka hadapi. Pengajar juga dapat memberikan *feedback* kepada individu atau kelompok. Pengajar dapat menjelaskan dan mengklarifikasi konsep-konsep yang disalahpahami atau pertanyaan yang belum terjawab saat diskusi di kelas berlangsung. Pengajar juga dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan *feedback* antar mereka (*peer-evaluation*). Kuis adalah aktivitas selanjutnya dilakukan baik secara offline ataupun online sebagai bagian dari proses evaluasi formatif siswa. Dengan memberikan kuis sederhana, siswa akan termotivasi untuk belajar materi kuliah sebelum datang ke kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zainuddin dan Keumala (2018) menyebutkan bahwa ketika pengajar memberikan kuis kepada siswa, mereka akan termotivasi untuk menonton video di luar kelas dan datang ke kelas siap dengan catatan yang telah mereka siapkan.

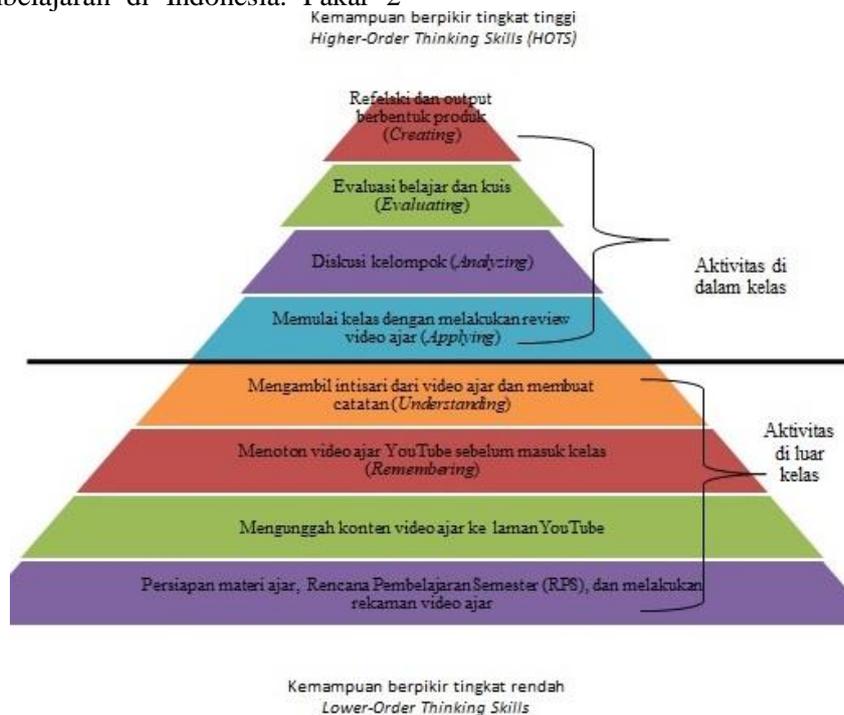
Tahap 8: Peserta ajar melakukan refleksi dan output belajar dalam bentuk produk (Creating)

Pada langkah terakhir ini, peserta ajar diarahkan untuk mampu merefleksikan pemahaman mereka terhadap apa saja yang telah mereka pelajari selama satu semester pembelajaran ke dalam sebuah produk. Dalam hal ini, siswa dapat merefleksikan secara mendalam dan komprehensif tentang

topik yang telah mereka pelajari. Siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dan menghasilkan pemikiran kritis untuk menanggapi sebuah konsep dan masalah. Sebagai contoh, setelah menyelesaikan mata kuliah Sistem Politik Indonesia dengan metode *flipped* ini, siswa didorong untuk mampu mempublikasikan sebuah artikel mengenai topik yang telah mereka pelajari seperti isu politik Indonesia pada sebuah media lokal atau nasional. Contoh produk lain adalah makalah yang bisa dipresentasikan pada sebuah konferensi atau video singkat yang bisa diunggah ke lama YouTube atau Blog pribadi.

Dalam fase evaluasi sumatif, para ahli menyatakan bahwa model yang telah didesain ini dapat diimplementasikan tidak hanya dalam studi Ilmu Politik saja, tetapi juga untuk berbagai mata kuliah dan perguruan tinggi lainnya. Pakar 1 menambahkan bahwa model pembelajaran ini dapat diimplementasikan di semua tingkatan pendidikan Indonesia baik di sekolah maupun perguruan tinggi, dan bukan hanya akan membantu meningkatkan kualitas keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (HOTS), tetapi juga membantu mengintegrasikan media teknologi ke dalam sistem pembelajaran di Indonesia. Pakar 2

menyatakan dalam wawancara bahwa model ini sudah siap untuk diimplementasikan atau diuji coba untuk pembelajaran pada mata kuliah apapun dan tidak mesti pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia saja. Dengan memodifikasi materi ajar atau media online sesuai dengan kebutuhan atau tujuan siswa dalam penelitian, model pembelajaran ini sudah siap diimplementasikan untuk mata kuliah-mata kuliah lainnya. Modifikasi konten dapat dilakukan dengan menyesuaikan dengan lingkungan dan budaya belajar siswa atau gaya belajar mereka (*learning style*). Dalam wawancara terakhir, para ahli menyatakan bahwa tidak ada model tunggal dalam penerapan metode *flipped classroom*. Kedua ahli menyarankan agar pengajar dapat menerapkan dan memodifikasi metode pembelajaran menggunakan berbagai model, media, atau platform online sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Dari tujuh tahapan yang dilakukan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini (perencanaan, perancangan, evaluasi formatif, revisi, desain ulang, dan evaluasi sumatif), model pembelajaran *flipped classroom* dapat disimpulkan dalam sebuah Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Model pembelajaran *flipped classroom* dengan Taksonomi Bloom

DISKUSI DAN IMPLIKASI

Penelitian ini telah menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* dalam pengajaran Sistem Politik Indonesia. Berdasarkan model Taksonomi Bloom, level terendah dari ranah kognitif yang dipraktikkan oleh siswa di luar kelas adalah "Mengingat" dan "Memahami". Pada tingkatan pertama, yaitu "Mengingat", siswa mulai mempelajari materi ajar secara mandiri di luar kelas dengan menonton video ajar rekaman di YouTube dan membaca artikel jurnal dan media massa. Ini adalah tingkatan pembelajaran level pertama dimana para siswa berusaha untuk terbiasa dengan konsep-konsep dasar pembelajaran. Pada tingkatan kedua yaitu "Memahami", para siswa mencoba memahami konsep dan prinsip dasar materi ajar yang telah mereka tonton dan pelajari. Pada fase ini siswa dapat meringkas konten yang telah mereka pelajari melalui catatan dan menghasilkan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang akan didiskusikan di kelas.

Domain kognitif level ketiga adalah "Menerapkan" yang dipraktikkan oleh siswa selama kegiatan di dalam kelas. Pada level ini para siswa berusaha untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah mereka terima dari konten video ajar di luar kelas. Pada level ini, siswa mencoba merefleksikan tentang apa saja yang telah mereka pelajari dalam diskusi kelompok. Pada tingkat keempat yaitu "Menganalisa", para siswa akan membangun pemikiran kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah, mengajukan pertanyaan kritis, merespon, berkomentar, dan menjawab berbagai isu selama diskusi atau debat. Pada tingkatan kognitif kelima "Mengevaluasi", pengajar akan memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung kepada siswa. Pada langkah ini, *peer evaluation* atau evaluasi antar sesama peserta ajar juga bisa diterapkan dimana setiap siswa akan memberikan evaluasi terhadap siswa lainnya. Pada level kognitif tertinggi keenam dalam taksonomi Bloom yaitu "Menciptakan" yang akan dipraktikkan oleh siswa dengan membuat produk (refleksi) mengenai topik yang telah mereka pelajari selama satu semester perkuliahan dan bisa menjadi tugas akhir

(*summative assessment*). Dalam fase ini, pengajar dapat mendorong siswa untuk menghasilkan beragam produk inovatif untuk merefleksikan pemahaman mereka terhadap konten yang telah mereka pelajari, misalnya, video pendek, makalah, atau esai untuk dipublikasikan pada berita harian surat kabar. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas utama dalam metode ini adalah kegiatan diskusi kritis di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian ini, metode *flipped* dilaporkan telah banyak membawa banyak manfaat dalam meningkatkan kecerdasan berpikir tingkat tinggi siswa (HOTS). Sejumlah penelitian juga telah melaporkan bahwa penerapan metode *flipped* lebih efektif dibandingkan dengan kelas tradisional. Beapler (2014) misalnya, merilis hasil penelitiannya dan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan metode *flipped* secara signifikan lebih baik daripada hasil di kelas konvensional atau kelas kontrol. Selanjutnya, penilaian formatif juga menjadi salah satu alasan mengapa siswa dapat meningkatkan prestasi belajar mereka di kelas *flipped* ini. Disamping itu, pengajar juga memiliki banyak waktu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) sebagai proses peningkatan belajar siswa. Kim, Kim, Khera, dan Getman (2014) menyebutkan bahwa melalui penilaian formatif di kelas *flipped*, pengajar dapat mengevaluasi progresivitas siswa dalam belajar mereka dan siswa juga akan memahami apa yang perlu mereka tingkatkan dari kekurangan-kekurangan yang mereka miliki.

Meskipun metode *flipped* ini banyak memberikan manfaat dan efektivitas pembelajaran, beberapa kendala juga ditemukan dalam implementasinya. Findlay-Thompson dan Mombourquette (2014) misalnya, menyebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran *flipped classroom* tidak hanya sekedar merekam video ajar dan menyebarkannya kepada siswa untuk ditonton di luar kelas. Salah satu kendala besar dalam implementasi metode ini adalah kurangnya motivasi siswa untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kelas. Mereka menganggap bahwa mempelajari materi ajar adalah saat berada di dalam kelas dengan mendengarkan langsung penjelasan atau

ceramah dari pengajar. Untuk mengatasi masalah seperti ini, sebelum menerapkan metode ini, pengajar sangat didorong untuk memberi tahu siswa pada hari pertama belajar tentang konsep pembelajaran *flipped classroom* dan nilai positif yang akan dicapai. Oleh karena itu, sebelum menerapkan metode ini, pengajar juga sangat diajarkan untuk dilatih dengan baik oleh para ahli tentang bagaimana menerapkan instruksi ini dengan baik dan benar.

Dalam hal konten video ajar, Enfield (2013) menekankan bahwa jika isi video ajar tidak menarik dan menyenangkan, siswa akan cenderung mudah bosan untuk menontonnya di luar kelas. Oleh karena itu, para pengajar sangat dituntut untuk benar-benar menyiapkan video ajar yang menarik. Dalam menghadapi era digital dan revolusi industri 4.0, para pengajar di perguruan tinggi sangat dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan pedagogi inovatif dalam pembelajaran. Perlu dicatat bahwa pedagogi dan teknologi inovatif dalam pengajaran tidak hanya terbatas pada video, Mp3, PowerPoint, atau proyektor LCD, komputer, dan Internet saja tetapi juga berbagai tren teknologi terbaru dalam dunia pendidikan seperti konsep *blended learning*, *mobile learning*, *augmented reality*, gamifikasi, pembelajaran berbasis game, *learning analytics*, dan *Massive Open Online Course* (MOOC).

KESIMPULAN

Studi ini telah menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* untuk mata kuliah Sistem Politik Indonesia berdasarkan Taksonomi Bloom. Menonton video dan mencatat adalah kegiatan utama yang diusulkan oleh para peneliti di luar kelas atau di rumah sedangkan diskusi kelompok adalah kegiatan utama di dalam kelas. Kita dapat mengasumsikan bahwa instruksi pembelajaran ini dapat membangun pembelajaran aktif dan interaktif melalui proses berpikir, menulis, berinteraksi, membaca, mendengarkan, dan berdiskusi. Studi ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran *flipped* harus dilaksanakan dalam pengajaran studi sosial pada pendidikan tinggi di Indonesia, bukan hanya

pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia saja, tetapi juga pada mata kuliah lainnya. Pengajar dalam instruksi ini juga dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran atau di rumah. Metode pembelajaran ini juga berpotensi membuat siswa lebih percaya diri (*self-confidence*) untuk datang ke kelas mengikuti kegiatan diskusi, bertanya-jawab, dan memberikan solusi dalam pemecahan masalah. Selain itu, perlu dicatat bahwa kegiatan utama dari pembelajaran *flipped classroom* ini sebenarnya adalah kegiatan di dalam kelas di mana siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan berpikir kritis, bukan pada kegiatan di luar kelas. Kegiatan di luar kelas adalah kegiatan yang fokus pada kecerdasan tingkat rendah kognitif dimana siswa hanya berusaha 'memahami' (*understanding*) dan 'mengingat' (*remembering*) materi ajar saja, belum sampai pada tahapan membangun diskusi kritis. Terakhir, penelitian ini paling tidak telah memberikan tiga kontribusi utama dalam dunia pendidikan, antara lain: Pertama, mendorong pengajar di berbagai institusi pendidikan Indonesia untuk menerapkan instruksi *flipped classroom* dalam praktik belajar-mengajar mereka. Kedua, memperkenalkan siswa pada konsep belajar inovatif sesuai dengan era digital. Selain itu, menumbuhkan keterampilan belajar mandiri siswa (*self-paced learning*) di luar kelas dan berkolaborasi dengan teman-teman sejawat di dalam kelas. Ketiga, mendukung pembuat kebijakan (*stakeholders*) atau pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (RISTEKDIKTI) untuk mempertimbangkan metode *flipped classroom* ini sebagai pedagogi kontemporer untuk perguruan tinggi Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., & Bloom, B. S. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon.
- Asfar, N., & Zainuddin, Z. (2015). Secondary students' perceptions of information, communication and technology (ICT)

- use in promoting self directed learning in Malaysia. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(4), 67-82.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development*, 61(4), 563-580.
- Enfield, J. (2013). Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia students at CSUN. *TechTrends*, 57(6), 14-27.
- Findlay-Thompson, S., & Mombourquette, P. (2014). Evaluation of a flipped classroom in an undergraduate business course. *Business Education & Accreditation*, 6(1), 63-71.
- Fisher, D. (2009). The use of instructional time in the typical high school classroom. *The Educational Forum*, 73(2), 168-176.
- Galway, L. P., Corbett, K. K., Takaro, T. K., Tairyan, K., & Frank, E. (2014). A novel integration of online and flipped classroom instructional models in public health higher education. *BMC Medical Education*, 14(1), 1-9.
- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition (Rep.).
- Kim, M. K., Kim, S. M., Khera, O., & Getman, J. (2014). The experience of three flipped classrooms in an urban university: An exploration of design principles. *The Internet and Higher Education*, 22, 37-50.
- Kong, S. C. (2014). Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy. *Computers & Education*, 78, 160-173.
- Majumdar, S. (2012). Web 2.0 tools in Library Web Pages: Survey of universities and institutes of national importance of West Bengal. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 32(2), 167-170.
- Richter, T., & McPherson, M. (2012). Open educational resources: education for the world? *Distance Education*, 33(2), 201-219.
- Sams, A., & Bergmann, J. (2013). Flip your students' learning. *Educational Leadership*, 70(6), 16-20.
- Schmidt, S. M., & Ralph, D. L. (2014). The Flipped Classroom: A Twist on Teaching. *The Clute Institute International Academic Conference, San Antonio, Texas, USA 2014*.
- Shelly, G. B., Cashman, T. J., Gunter, R. E., & Gunter, G. A. (2006). *Integrating Technology in the Classroom* Boston: Thomson Course Technology.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute.
- Shyr, W. J., & Chen, C. H. (2018). Designing a technology-enhanced flipped learning system to facilitate students' self-regulation and performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 53-62.
- Tucker, B. (2012). The flipped classroom. *Education next*, 12(1), 82-83.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational technology research and development*, 53(4), 5-23.
- Wang, S., & Heffernan, N. (2010). Ethical issues in Computer-Assisted Language Learning: Perceptions of instructors and learners. *British Journal of Educational Technology*, 41(5), 796-813.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended learning method within Indonesian higher education

- institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(1).
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2018). Supporting students' self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace. *On the Horizon*, 26(4), 281-290.
- Zainuddin, Z., Habiburrahim, H., Muluk, S., & Keumala, C. M. (2019). How do students become self-directed learners in the EFL flipped-class pedagogy? A study in higher education. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(3), 678-690.
- Zainuddin, Z., Haruna, H., Li, X., Zhang, Y., & Chu, S.K.W. (2019). A systematic review of flipped classroom empirical evidence from different fields: what are the gaps and future trends? *On the Horizon*, <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2018-0027>