
**PENGENALAN DESAIN PEMBELAJARAN *FLIP CLASSROOM* UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI**

Eli Trisnowati¹
Eko Juliyanto²
Nuryunita Dewantari³
Universitas Tidar^{1,2,3}
elitrisnowati@untidar.ac.id¹
ekojuliyanto@untidar.ac.id²
nuryunitadewantari@gmail.com³

History Artikel

Received: 12-09-2022; *Revised:* 24-09-2022; *Accepted:* 01-10-2022; *Published:* 06-10-2022

ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selalu mengalami perubahan khususnya pembelajaran pascapandemi yang menuntut siswa dan guru untuk beradaptasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menyebabkan guru tidak fokus dalam mendesain pembelajaran untuk dapat membekali keterampilan abad 21 pada siswa dan siswa masih sulit untuk beradaptasi dengan materi dan waktu pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis di lapangan maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan pembelajaran *flip classroom*. Desain pembelajaran *flip classroom* dilatihkan untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pascapandemi dalam aspek waktu dan capaian pembelajaran. Kegiatan ini menggunakan metode partisipasi dan diskusi, serta praktek desain pembelajaran. Pelaksanaan program pengabdian ini mencakup beberapa tahap kegiatan yakni tahap persiapan materi, tahap pelaksanaan program dan tahap evaluasi kegiatan. Pelaksanaan program dilakukan di SMP N 2 Magelang dalam forum musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) IPA Kota Magelang dengan 33 orang guru. Hasil evaluasi kegiatan secara umum bernilai baik baik kebermaknaan program maupun respon terhadap materi dan penguasaan materi tim pengabdian.

Kata Kunci: *flip classroom*, pembelajaran *hybrid*, pembelajaran pascapandemi.

ABSTRACT

Implementing teaching and learning activities is constantly changing, especially in post-pandemic learning, which requires students and teachers to adapt to the learning process. It causes teachers not to focus on designing learning to equip students with 21st-century skills, and students still challenging to adapt to the material and time of learning implementation. Based on the results of the analysis in the field, community service activities were carried out as an introduction to flip classroom learning. The flip classroom learning design is trained to increase the effectiveness of post-pandemic learning in terms of time and learning outcomes. This activity uses the method of participation and discussion and the practice of learning design. The implementation of this service program includes several stages of activities, namely the material preparation stage, the program implementation stage and the activity evaluation stage. The program was implemented at SMP N 2 Magelang in the Magelang City Science Subject Teacher Consultation Forum (MGMP) with 33 teachers. The evaluation

results of activities generally are of suitable value, both the meaning of the program and the response to the material and the mastery of the service team material.

Keywords: flipped classroom, hybrid learning, post-pandemic learning.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat teramati baik dari segi proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas, teknologi yang digunakan, kegiatan evaluasi yang dilakukan, sampai pada capaian pembelajaran yang diharapkan (*learning outcome*) (McFarlane, 2013). Proses pembelajaran saat ini tentunya juga harus disesuaikan dengan tren perkembangan zaman era abad 21 (Ahmad & Ghavifekr, 2017).

Pada era abad 21, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan nilai-nilai yang patut untuk dikembangkan di abad 21 (Afandi et al., 2019). Prinsip pokok pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students center learning*), pembelajaran kolaboratif, kontekstual dan terintegrasi dengan masyarakat (*integrated society*) (Binkley et al., 2014; Thibaut et al., 2018). Menurut Binkley et al. (2014) terdapat 4 bagian penting keterampilan yang patut dikembangkan di abad 21, yaitu bagian cara berpikir (*way of thinking*), cara bekerja (*way of working*), alat untuk bekerja (*tool of work*), dan kecakapan hidup (*living in the world*). Keempat keterampilan tersebut sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pada era abad 21 menuntut adanya keterampilan maupun cara berpikir peserta didik untuk siap dalam menghadapi tantangan yang ada. Cara berpikir merujuk pada tiga keterampilan penting, yaitu (1) kreativitas (*creativity*) dan inovasi (*innovation*), (2) berpikir kritis (*critical thinking*), penyelesaian masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*) dan berpikir komputasional (*computational thinking*), (3) pembelajaran untuk belajar dan metakognisi (*learning to learn and metacognition*). Cara bekerja terdiri dari dua komponen keterampilan yaitu komunikasi (*communication*) dan kolaborasi (*collaboration*). Alat untuk bekerja dibangun oleh dua keterampilan khusus: literasi informasi (*information literacy*), dan literasi ICT (*ICT literacy*). Kecakapan hidup mengarah pada

kewarganegaraan (*citizenship*), kehidupan dan karir (*life and career*), dan personal serta tanggung jawab (*personal and responsibility*). Keterampilan-keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik ini perlu dibelajarkan baik dalam kegiatan pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara luring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru MGMP IPA kota Magelang bahwa masih sangat minimnya pengalaman dan pelatihan yang diperoleh oleh guru terkait penerapan pembelajaran abad 21, sehingga hal tersebut menyebabkan masih belum terlaksananya prinsip pembelajaran abad 21 dengan baik. Terlebih lagi pada pembelajaran pascapandemi saat ini yang menuntut siswa dan guru untuk beradaptasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menyebabkan guru tidak fokus dalam mendesain pembelajaran untuk dapat membekali keterampilan abad 21 pada peserta didik. Selain itu disebabkan oleh faktor sarana dan prasarana yang belum mendukung penerapan pembelajaran dengan prinsip abad 21. Guru belum mahir terhadap pembelajaran yang berbasis ICT dengan menggunakan sedikit perangkat.

Berdasarkan hasil analisis di lapangan maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan pembelajaran *flip classroom*. Desain pembelajaran *flip classroom* dilatihkan untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pascapandemi dalam aspek waktu dan capaian pembelajaran.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode partisipasi dan diskusi, serta praktek desain pembelajaran. Pelaksanaan program pengabdian ini mencakup beberapa tahap kegiatan yakni tahap persiapan materi, tahap pelaksanaan program dan tahap evaluasi kegiatan.

Tahap persiapan materi dilakukan pengumpulan materi dari berbagai literatur tentang desain pembelajaran *hybrid* yang dapat dilakukan dalam pembelajaran pascapandemi. Selanjutnya dilakukan tahap pelaksanaan program. Metode partisipatif pada tahap ini diawali dengan

pemaparan desain pembelajaran *flip classroom*, selanjutnya dilakukan kegiatan diskusi tentang konsep pelaksanaan desain *flip classroom*. Aktivitas berikutnya adalah praktek desain pembelajaran *flip classroom*. Pelaksanaan program dilakukan di SMP N 2 Magelang dalam forum musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) IPA Kota Magelang dengan 33 orang guru.

Evaluasi dilakukan dalam program untuk melihat metode pelaksanaan dan kebermaknaan program. Demikian juga, tim pengabdian dalam memberikan penilaian terhadap para peserta, baik kehadiran, keaktifan maupun partisipasinya dalam setiap kegiatan. Selain itu, terdapat evaluasi kebermaknaan program yang diukur menggunakan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan subjek guru IPA SMP. Pada awal program dilakukan analisis permasalahan yang dihadapi guru IPA selama proses pembelajaran pasca pandemi. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan dalam pembelajaran pascapandemi

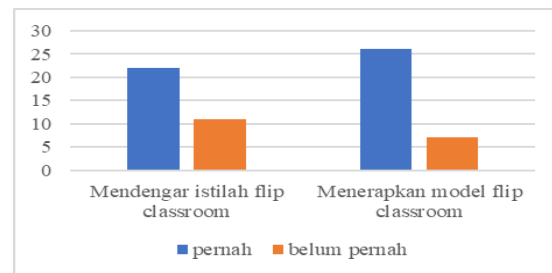
| No | Permasalahan | Persentase guru (%) |
|----|---|---------------------|
| 1 | Kurangnya literasi siswa | 9,1 |
| 2 | Ketuntasan belajar kurang dari 75% | 18,2 |
| 3 | Siswa belum dapat beradaptasi dengan proses pembelajaran (kurang motivasi dan belum siap dengan materi) | 48,5 |
| 4 | Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran | 3 |
| 5 | Tidak ada kendala | 21,2 |

Sumber: Data diolah oleh tim (2022)

Berdasarkan data tabel 1 permasalahan pembelajaran pascapandemi yang dihadapi oleh guru paling banyak pada kemampuan adaptasi proses pembelajaran, yaitu 48,5%. Kurangnya kemampuan adaptasi berupa kurangnya motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran dan siswa belum siap dengan materi. Siswa yang belum siap dalam proses pembelajaran tatap muka karena belum mulai terbiasa lagi dengan metode pembelajaran dan waktu pembelajaran yang lebih

panjang. Permasalahan ini dapat diupayakan untuk dikurangi dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar siswa menjadi siap dengan pembelajaran dan proses pembelajaran efektif.

Tahap pertama dalam kegiatan pengabdian ini yaitu identifikasi kemampuan awal guru. Pada tahap ini guru diberikan beberapa daftar pertanyaan terkait *flip classroom*. Aktivitas ini dilakukan agar kegiatan pengabdian sesuai dengan kebutuhan di forum tersebut. Hasil kuesioner ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Analisis awal tentang *flip classroom*
Sumber: Data diolah oleh tim (2022)

Hasil kuesioner menunjukkan Sebagian besar guru belum pernah mendengar istilah *flip classroom*. Sedangkan sejumlah 7 orang guru yang pernah mendengar istilah *flip classroom* sudah menerapkannya dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, guru mendapatkan kendala berupa sulitnya untuk membuat siswa membaca dan memahami materi. Oleh karena itu, aktivitas praktek menerapkan desain pembelajaran *flip classroom* dengan menerapkan aktivitas membaca kritis.

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan pengenalan tentang model *flip classroom*. *Flip classroom* merupakan pembalikan ruang kelas yang biasanya terjadi di dalam kelas sekarang terjadi di luar kelas dan sebaliknya (Deng, 2019). Strategi pengajaran ini membalikkan lingkungan belajar tradisional dengan memberikan konten instruksional di luar kelas dan memindahkan kegiatan seperti proyek, tugas, pekerjaan rumah, dan lain-lain ke dalam kelas. Salah satu contoh desain pembelajaran yang menerapkan *flip classroom* berupa integrasi *flipped classroom* dalam model 5E (*Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate*). Tahapan *flip classroom* dalam model 5E ditunjukkan pada table 2.

Tabel 2. Tahapan *flip classroom* dalam model 5E

| Fase 5E | Kegiatan di luar kelas | Kegiatan di dalam kelas |
|--------------------|--|--|
| Pembangkitan minat | Guru memperkenalkan scenario pembelajaran untuk memancing rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan sebelumnya menggunakan materi digital yang sesuai (contoh: video interaktif dengan pertanyaan terintegrasi). Siswa mempelajari materi yang disediakan secara mandiri dan mencatat pertanyaan apa pun yang muncul. | Guru memimpin diskusi kelas, dan memberika pertanyaan yang dikembangkan untuk mengarah ke penyelidikan. Siswa terlibat dalam diskusi kelas. |
| Eksplorasi | Guru menyediakan lingkungan belajar untuk dieksplorasi. Siswa mempersiapkan diri dengan mengikuti lingkungan belajar yang disajikan. | Guru mendukung proses eksplorasi dan mendorong siswa untuk merumuskan temuan berdasarkan pengalaman mereka. Siswa mengeksplorasi lingkungan belajar dan berbagi temuan mereka dalam kelas. |
| Penjelasan | Guru memperkenalkan konsep atau teori yang relevan yang mungkin tidak diperhatikan siswa. Contoh: dengan menggunakan video, bahan ajar. Siswa mempelajari materi yang diberikan dan membandingkan dengan penjelasan mereka. | Guru dan siswa memanfaatkan konsep dan pengalaman untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena dan menjawab pertanyaan awal. |
| Elaborasi | Guru menjelaskan konsep yang baru, tetapi terkait erat dengan masalah. Contoh: menggunakan video dan/atau buku teks. Siswa mendapatkan tugas untuk mengidentifikasi hal baru tetapi situasi yang terkait erat. | Guru memberikan elaborasi. Siswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah baru, tetapi terkait erat. |
| Evaluasi | Guru memberikan penilaian diri bagi siswa. Siswa terlibat dalam tugas penilaian diri untuk merefleksikan proses belajar mereka. | Guru menerapkan teknik penilaian untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. |

Sumber: Data diolah oleh tim (2022)

Aktivitas berikutnya dilakukan diskusi dengan guru tentang penerapan *flip classroom*. Diskusi dilakukan untuk menambah pemahaman guru tentang *flip classroom* dan bagaimana implementasinya dalam proses pembelajaran. Oleh karena hasil diskusi menunjukkan guru sudah cukup paham tentang gambaran pelaksanaan model ini, maka aktivitas selanjutnya untuk memperjelas implementasi dilakukan simulasi aktivitas pembelajaran yang dapat diterapkan pada model *flip classroom*. Desain aktivitas tersebut dalam aktivitas bagaimana siswa membaca materi agar dapat memahami materi sebelum proses pembelajaran dengan baik. Gambar aktivitas yang dipraktikkan oleh guru ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Aktivitas praktek penerapan desain pembelajaran oleh guru
Sumber: Dokumentasi Tim (2022)

Setelah praktek penerapan desain pembelajaran *flip classroom* maka dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi proses pelaksanaan *flip classroom* pada kelas nyata. Selain itu dilakukan diskusi rancangan implementasi dalam perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru. Di sisi lain dilakukan juga kegiatan evaluasi terhadap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian.

Hasil evaluasi menunjukkan guru cukup antusias terhadap materi yang dipaparkan oleh tim pengabdian. Guru berasumsi bahwa desain pembelajaran ini dapat diterapkan di kelas mereka sebagai upaya untuk mengurangi hambatan-hambatan proses pembelajaran pascapandemi. Hal ini didukung hasil penelitian yang menunjukkan adanya dukungan bahwa *flip classroom* dapat diterapkan dalam pembelajaran pascapandemi (Fatriana, 2021; Rahmani & Samira Zitouni, 2022).

Evaluasi program dilakukan untuk melihat respon peserta terhadap pelaksanaan pengabdian. Hasil evaluasi program ditunjukkan oleh tabel 3.

Tabel 3. Hasil evaluasi program

| No. | Pernyataan | Kriteria |
|-----|--|-------------|
| 1. | Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan guru di lapangan | Baik |
| 2. | Tim pengabdian menguasai materi yang disampaikan | Sangat baik |
| 3. | Peserta pendampingan akan menerapkan desain <i>flip classroom</i> dalam pembelajaran IPA | Baik |

Sumber: Data diolah oleh tim (2022)

Berdasarkan tabel 3, peserta kegiatan merasa bahwa materi tentang pembelajaran *flip classroom* bagus untuk diterapkan di pembelajaran pascapandemi. Hal ini karena adaptasi peserta didik terhadap materi dan waktu pembelajaran masih dilakukan secara bertahap. Selain itu, peserta menilai bahwa tim pengabdian menguasai materi yang disampaikan dengan baik dan peserta akan mencoba menerapkan desain pembelajaran *flip classroom* di kelas mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran pascapandemi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari pada banyaknya permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran pascapandemi. Kurangnya kesiapan siswa dalam pembelajaran khususnya penguasaan materi, sehingga proses pembelajaran yang terjadi belum efektif. Permasalahan tersebut diberi solusi

oleh tim pengabdian dengan memberikan pelatihan penerapan desain pembelajaran *flip classroom*. Peserta kegiatan adalah guru IPA SMP Kota Magelang dan peserta antusias untuk mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi kegiatan secara umum bernilai baik baik kebermaknaan program maupun respon terhadap materi dan penguasaan materi tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Tidar melalui DIPA Universitas Tidar Tahun 2022 dengan nomor kontrak B/260/UN57.L/PM.01.01/2022 atas dukungan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Sajidan, Akhyar, M., & Suryani, N. (2019). Development frameworks of the Indonesian partnership 21 st -century skills standards for prospective science teachers: A Delphi study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 89–100. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.11647>
- Ahmad, R. H., & Ghavifekr, S. (2017). School leadership for the 21st century: A conceptual overview. *MOJEM: Malaysian Online Journal of Educational Management*, 2(1), 48–61. <https://doi.org/10.1080/0924345920030306>
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2014). Defining twenty-first century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2
- Deng, F. (2019). Literature Review of the Flipped Classroom. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(10), 1320–1325. <https://doi.org/10.17507/tpls.0910.09>
- Fatriana, N. (2021). Flip-Classroom English Material Design for Post Pandemic Practices To Provision Reading Literacy Skill. *English Journal Literacy Utama*, 6(1), 432–443.
- McFarlane, D. A. (2013). Understanding the Challenges of Science Education in the 21st Century: New Opportunities for Scientific Literacy. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 4, 35–44. <https://doi.org/10.18052/www.scipress.com/ilshs.4.35>

Rahmani, A., & Samira Zitouni, K. (2022). Blended Learning and Flipped Classroom's Application during Post Pandemic. *Arab World English Journal*, 13(2), 451–461. <https://doi.org/10.24093/awej/vol13no2.31>

Thibaut, L., Ceuppens, S., De Loof, H., De Meester, J., Goovaerts, L., Struyf, A., Boeve-de Pauw, J., Dehaene, W., Deprez, J., De

Cock, M., Hellinckx, L., Knipprath, H., Langie, G., Struyven, K., Van de Velde, D., Van Petegem, P., & Depaepe, F. (2018). Integrated STEM Education: A Systematic Review of Instructional Practices in Secondary Education. *European Journal of STEM Education*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/85525>